GAME CHAMP
GAMER POWER
CD ROM
The World's Finest PC & CD ROM Ga
'96 6
파워 A to Z
브레인 데드13
삼국지4 파워업 키트
폭스헌트
커맨드 & 컨커 코버트 오퍼레이션
마스터 오브 몬스터 파이널
머큐리어스 프리티
대전략 for 윈도우
BRAIN DEAD 13

제1회 소프트라이 게임 시나리오 공모전

"어스토니시아 스토리", "천하무적", "슈퍼액션볼", "포인세티아" 로 여러분에게 소개된 (주)소프트라이는 여러분에게 게임 시나리오 작가로 입문할 수 있는 기회를 마련하고자 게임 시나리오 공모전을 개최 합니다. 이번 공모전에서 입상한 작품은 (주)소프트라이가 개발투자를 하여 게임 S/W로 제작되며, 여러분을 게임 시나리오 작가로 소개할 수 있는 계기가 될 것입니다.

일 정

- 참가 신청서 교부 및 접수:96년5월13일~6월15일
- 출품작 접수:96년8월12일~8월31일
- 심사:96년9월1일~9월20일
- 당선작 통보:96년 9월23일(개별통보)
- 시 상:96년10월5일

접수 요령

- 참가자격:제한 없음
- 공모장르:제한 없음
- 공모양식 및 분량:제한 없음
- 공모전 참가 신청서 교부 및 접수처:
  (주)소프트라이 전화(02)515-1053 FAX (02)546-7664
- 참가 신청서 및 공모 작품 접수방법:방문접수 및 우편접수
  (단, 우편접수는 마감 당일 도착분에 한함)

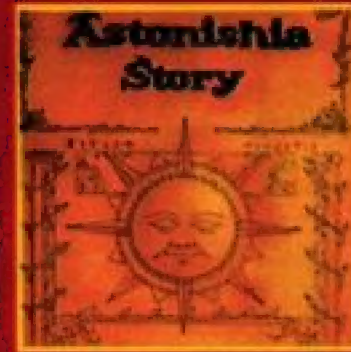
시 상

- 일시:96년10월5일 오전 10:00
- 시상내역
  최우수상 1명 상장및 상금(4,000,000원)
  우수상 2명 상장및 상금(각 2,000,000원)
  장려상 3명 상장및 상금(각 1,000,000원)
- 장소:서울시 강남구 논현동 49-16 원B/D 6층
  (주)소프트라이 부설교육기관 게임스쿨

기타

- 창작성에 많은 점수를 배당
- 응모제한 - 국내•외 이미 발표된 작품
  - 타인의 저작권을 침해한 작품
- 응모된 작품은 반환되지 않으며 입상작은 시상과 별도로 (주)소프트라이와 재계약 후에 게임개발이 진행됩니다.

접수 및 문의처

(우)150-010 서울시 강남구 논현동 49-16 원B/D 4층
TEL.(02)515-1053 FAX (02)546-7664
(주)소프트라이 기획실

'94 신소프트웨어 상품대상"의
오락 · 게임 부문
과학 기술처 장관상 수상

어스토니시아
스토리

천하무적

슈퍼 액션볼

포인세티아

경력및 신입 사원모집

21세기 전략 산업인 멀티미디어,
(주)소프트라이는 멀티미디어의 핵심분야인 게임 S/W의 교육, 개발, 제조, 및 유통 등 전 분야에 걸친 사업을 영위 하는 회사로써, 뜻있는 여러분과 21세기를 펼치고자 합니다.

1. 모집부문 및 응모자격

모집부문	해 당 분 야	인 원	응모자격	비 고
S/W 개발	-기획.연출	0명	학력 제한 없음	• 각 부문별 경력자 우대 • 그래픽 분야는 W/S(ALIAS) PART 포함
	-프로그램	0명		
	-그래픽	0명		
	-사운드	0명		
멀티미디어 연 구	-프로그램	0명	대졸 이상	
	-그래픽	0명		
멀티미디어 교 육	-프로그램	0명	이공계 대졸 이상	
	-그래픽	0명		
관 리	-기획.관리	0명	전문대졸이상	

2. 전형방법
   서류전형 및 면접
3. 제출서류
   가)이력서
   나)자기소개서
   다)자격증 사본(소지자에 한함)
   라)본인 작품이 있을 경우는 디스켓 및 비디오 테이프 제출
4. 접수기간 및 접수처
   가)접수기간:1996년5월1일~1996년5월15일
   나)접수처:(우)150-010 서울시 강남구 논현동 49-16 원B/D 4층
   (주)소프트라이 기획부
   다)문의처: TEL(02)515-1053 FAX(02) 546-7664
5. 면접일 및 합격통지
   서류전형 통과자에 한하여 개별 통지함.

금상 수상작
붉은매)

Contents

표지설명

브레인 데드 13

예전의 레디 소프트 사의 게임을 한 번이라도 해본 게이머들이라면 그 회사 게임들의 특징을 단번에 이해할 수 있을 것이다. 그 당시 인기를 끌었던 [용굴], [스페이스 에이스]같은 주옥같은 게임들은 아직까지도 사랑 받고 있으며 어쩌면 지금의 인터랙티브 게임의 원조격이라고 할 수 있다.

이번에 출시된 브레인 데드 13의 경우는 레디 소프트 사가 오랜만에 출시한 아기자기한 애니메이션 스타일의 액션 아케이드 게임이다. 무엇보다 자사의 예전 게임들에 비해 그래픽이 향상되어서 거의 동영상 만화에 가까울 정도로 자연스럽게 표현되고 있다. 여기에 각종 음성 사운드가 효과음과 함께 실감나게 표현되고 있어 게이머는 게임을 한다기보다는 아예 만화 속의 주인공이 된 듯한 착각을 느낄 수 있을 것이다.

히트게임차트

애독자 인기 순위

1 삼국지4

- 전략 시뮬레이션
- 고에이
- 비스코(02-401-2531)

2 코맨드 앤 컨커

- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

3 라이즈2

- 대전액션
- 미라지
- 쌍용(02-270-8438)

4 워크래프트 Ⅱ

- 전략 시뮬레이션
- 블리자드
- SKC(02-3708-5476)

5 통코2

- 액션
- 트윔
- 트윔(02-512-7084)

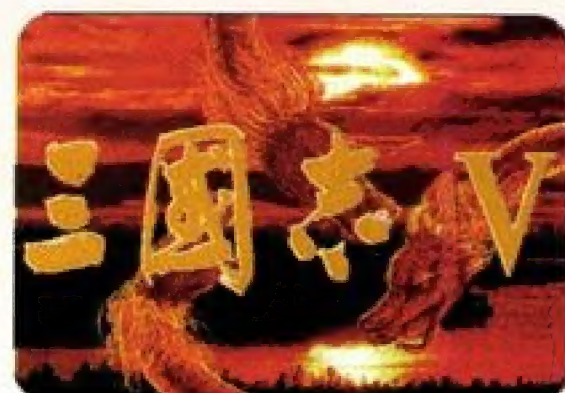
순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	마지막 승부	액션	삼성전자	삼성전자
7	액츄어 사커	아케이드	그렘린	쌍용
8	삼국지영걸전	전략시뮬레이션	고에이	비스코
9	데스마스크	어드벤처	비손텍	삼성영상사업단
10	폴리스퀘스트 6	어드벤처	시에라	동서게임채널
11	CRW 메탈자켓	전략시뮬레이션	욘	다우기술
12	영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자

애독자 구매 희망 순위

1 탑건

- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

2 삼국지5

- 전략시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-401-2531)

3 윙커맨더 4

- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

4 NBA96

- 아케이드
- EA스포츠
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

5 아기공룡 둘리

- 액션
- LG미디어
- LG미디어(02-512-7048)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	디센트2	액션	인터플레이	LG소프트웨어
7	스틸헌트	액션	하이콤	하이콤
8	삼국지공명전	전략시뮬레이션	고에이	비스코
9	피와 기티2	아케이드	패밀리	패밀리프로덕션
10	대전략 for 윈도우	전략시뮬레이션	시스템	다우기술
11	에임포인트	복합장르	소프트맥스	미정
12	하인드	시뮬레이션	디지털 인터그레이션	미원정보기술

여러 사람들과의 대화 속에서 생각지 못한 재미있는 아이디어가 많이 나올 수 있다. 아이디어는 어느 한 파트만을 한정 시키지말고 그래픽, 시스템 등 모든 부분에 대해서 생각을 해내는 것이 좋다. 그래픽 담당이라고 하더라도 그 나름대로의 재미있는 시스템에 대한 아이디어를 제공할 수도 있다.

〈푸쉬푸쉬〉 기획 회의에서의 가장 큰 수확은 그래픽 스타일이라고 할 수 있다. 다른 부분도 마찬가지겠지만 눈에 보이는 그래픽이야 말로 게임의 개성을 가장 충실하게 표현할 수 있는 부분이기때문에 기존의 게임들과의 차별화를 위해서 획기적인 방법이 필요했다. 그래서 생각해낸 것이 종이 일러스트였다. 독자 여러분들에게는 약간 생소하겠지만 외국에서는 입체 삽화를 많이 활용되고 있다.

종이를 겹쳐서 그림자를 생기게하는 방법으로 평면적인 배경에서 벗어나기 힘든 블럭 게임의 단점을 보완하면서 다른 게임 그래픽과도 많은 차이를 줄 수 있을 것이라고 생각되었다. 나중에 그래픽이 완성되고 보니 그 효과는 기대 이상이었다.

글을 시작하며

어린아이들의 유희거리라고 생각되어오던 게임에 대한 관심이 시간이 흐를수록 점점 커지고 있다. 게임 시장이 엄청난 잠재력을 가지고 있다는 사실을 뒤늦게나마 알게 된 대기업들이 하나 둘 게임 시장에 뛰어들고 있고, 게임 제작 분야는 국가 차원에서 병역특례 등 여러 가지 육성 책을 마련하여 지원을 하고 있다. 국내의 게임 제작의 연륜이 아직은 짧기 때문에 해야 할 일들도 많고 가야할 길도 멀다고 할 수 있지만, 국내 게임 제작에 뜻을 둔 사람들이 많기 때문에 장래는 매우 밝다고 하겠다.

게임 챔프 독자들 중에서도 게임 제작에 뜻이 있는 사람들이 많다고 생각된다. 게임 제작에 있어서 기획에서 제작까지 많은 시행착오를 겪게 되는데 이제부터 연재되는 글들이 절대적이라고 할 수는 없다. 하지만 이 글로 인해서 게임챔프 독자 여러분 중 누군가가 게임을 제작하게 되었을 때 겪게될 시행착오들을 조금이나마 줄이는데 많은 도움이 되길 바란다.

게임 제작은 크게 기획, 그래픽, 사운드, 프로그램 이렇게 4개의 파트로 나눌 수 있다. 여기에서 기획은 게임 제작을 위한 일종의 설계도라고 할 수 있다. 제대로된 설계도에서 튼튼하고 훌륭한 건물이 나오듯이 잘 만들어진 기획에서 재미있고 기억에 남는 게임이 만들어진다. 앞에서 말했듯이 게임 제작을 하면서 많은 시행착오를 겪게 되는데 기획이 단단하게 되어 있다면 시행착오의 발생을 최소화할 수 있고, 시행착오가 발생하여도 그 해결책을 쉽게 찾을 수 있다. 아래의 글들을 참고로 훌륭한 기획서를 작성하기 바란다.

1. 기획 초안

어떤 게임을 만들 것인가를 제시하는 단계로 아직은 게임의 형태가 잡혀지지 않은 상태다. 기획 초안의 내용은 게임의 제작 의도와 장르, 시스템을 간단 명료하게 정리하면 된다. 스테이지 구성이나 이벤트 등 세부 사항은 뒤에 구상하면 되므로 아직은 생각하지 않아도 괜찮다. 기획 의도는 게임의 시장성 등을 고려하여 구상하는 것이 좋다. 물론 간단한 스토리 구상을 하는 것도 괜찮다.

푸쉬푸쉬(Push Push)는 남녀노소 누구나 할 수 있는 게임을 만들자는 기획 의도에서 WIN95 전용 게임으로 기획되었다. 이것은 아직까지 WIN95용 국산 게임이 만들어지지 않았다는데 큰 의미가 있다. 또 날로 복잡해지고 어려워지며 폭력적으로 변해가는 게임들로 인해서 PC게임에 대한 인식도 나빠지고 여성과 저연령층들이 즐길만한 게임들이 줄어들고 있는 지금 여성과 저연령층을 타겟으로 하는 게임을 만들자는 것이 목적이었다. 그리고 게임의 전체적인 분위기는 동화적이고 깨끗한 느낌을 주도록 구상을 하였다.

- 기획 초안의 예

제목 : 푸쉬푸쉬(PushPush)
장르 : 퍼즐 액션
비고 : WIN95 전용
의도 : 여성과 저연령층이 즐길만한 게임
특징 : 간단한 게임 진행
동화적이며 파스템 풍의 깨끗한 분위기

2. 아이디어 수집

게임 제작을 함께 하는 팀원들과 기획 회의를 통해서 여러 가지 아이디어를 교환, 구상을 한다.

3. 시스템 기획

게임의 전반적인 형식을 구상한다. 여기에서 형식이라는 것은 화면의 좌측에 점수가 표시되고 중앙에 시간이 표시된다는 식의 형식 뿐만 아니라 어떻게 하면 아이템이 나오고 적들을 없앤다라는 것까지 포함된다. 전자를 화면 구상이라고 말한다면 후자는 진행 방법이라고 말할 수 있다.

화면 구상에서는 점수, 시간 등이 화면의 어느 곳에 표시될 것인가와 트랩의 위치 등을 구상한다. 화면은 스테이지 화면, 타이틀 화면, 옵션 화면 등 여러가지가 있을 수 있다. 여기서 얼마나 화면을 짜임새 있고 편리하게 만드는가에 따라서 게임의 즐거움이 배가될 수도 있고 반감될 수도 있는 것이다.

진행 방법에는 캐릭터의 움직임, 즉 'C버튼으로 점프를 하고 B버튼을 누르면 공격을 한다'라는 것과 화면 안의 모든 적을 없애면 스테이지 클리어가 된다는 것 등을 구상하게 된다. 바로 이 부분이 게임의 재미를 좌우하는 가장 중요한 부분이라고 할 수 있다.

푸쉬푸쉬의 게임 화면은 초기 화면, 타이틀 화면, 옵션 화면, 엔딩 화면, 보스 스테이지 화면으로 나누워진다. 화면의 특징과 내용은 아래와 같다.

화면 특징

● 기존 게임의 그래픽과 차별화를 두기위해 배경에 종이 일러스트 효과를 이용해 평면상에서 3차원적인 공간감이 느껴지게함.
● 상하좌우 Play시 이어지지 않고 상하로만 이어진다.
● 초기화면. 분위기 통일
● 스테이지와 캐릭터 셀렉트 화면은 이어져있다.
● 화면상 충격으로 흔들릴 때 Block과 화면 요소가

따로따로 움직인다.

초기 화면구성

- 심지 달린 폭탄 - (보스 스테이지에서는 화약통 심지 2중)
- 불사용 데미지
- 시간화면
- 가지고있는 아이템 선택 모드
- 경고 싸이렌

타이틀 화면구성

- 플레이
- 옵션
- 비주얼
- 게임의 타입
- Exit

Option 화면구성

- 컴퓨터 레벨
- 키 콘피그(Key Config)=Up Down Right Left Jump Shoot
- 사운드 메뉴

엔딩 화면 구성

퍼즐 형식의 그림이 큰 4개의 스테이지 별로 4등분 해서 나눠있고 조금씩 순서가 바뀌어 있다. 다시 이것을 캐릭터별로 만들어내면 그것을 합쳐서 한 화면의 그림을 만든다.

보스 스테이지 화면구성

- 보스 얼굴 화면이 폭탄 모양이 아니라 화약통 모양에 심지가 달린 모양이고 또 심지가 2중으로 되어 2번 태워야 한다. 즉 보스스테이지 블럭은 그만큼 잘 타지 않는다.
- 강제 스크롤 좌우
- 시작시 커텐 표현으로 무대등장 효과
- 이겼을때 기념사진(후레쉬 켜지고 화면 회색)
- 보스랑 싸울때나 죽을때 주위가 약간씩 어두워진다.

진행 방법은 게임 대상이 여성과 저 연령층이기 때문에 플레이어가 게임을 최대한 간단하고 쉽게 진행할 수 있도록 만들려고 노력했다. 적을 공격하는 방법을 2가지로 만들어 상황에 맞춰서 다양하게 적들을 없앨 수 있다. 1P와 2P의 동시 2인용 모드는 물론 1P와 2P가 대전하는 VS모드도 있다.

1 P	2 P
좌 이동 : 4	좌 이동 : S
우 이동 : 6	우 이동 : F
점 프 : R-Ctrl	점 프 : L-Ctrl
불 붙이기 : R-Alt	불 붙이기 : L-Alt

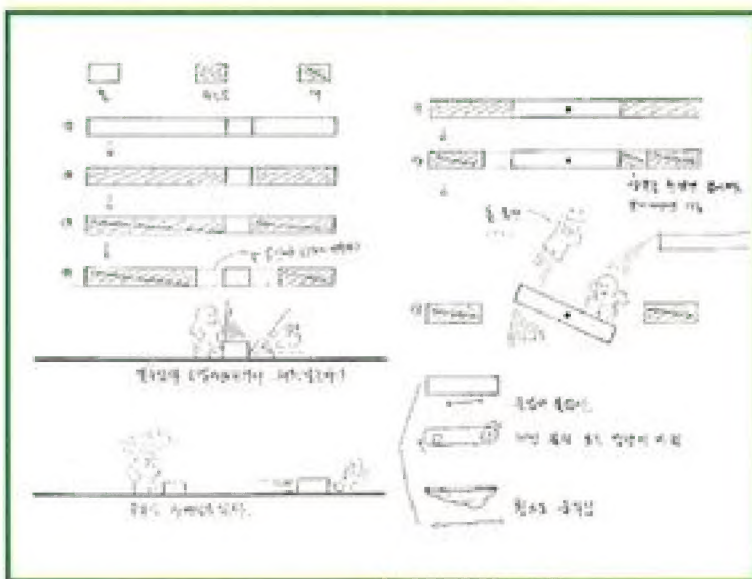
조작 방법

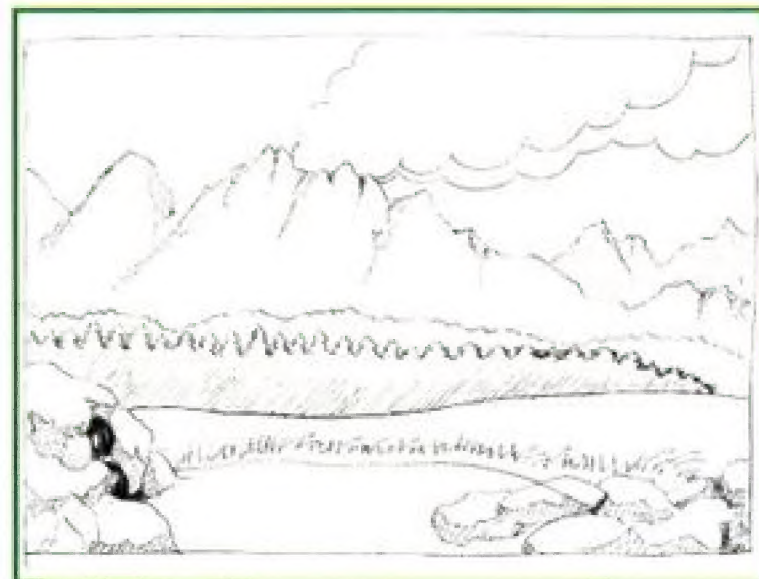
적을 없애는 방법

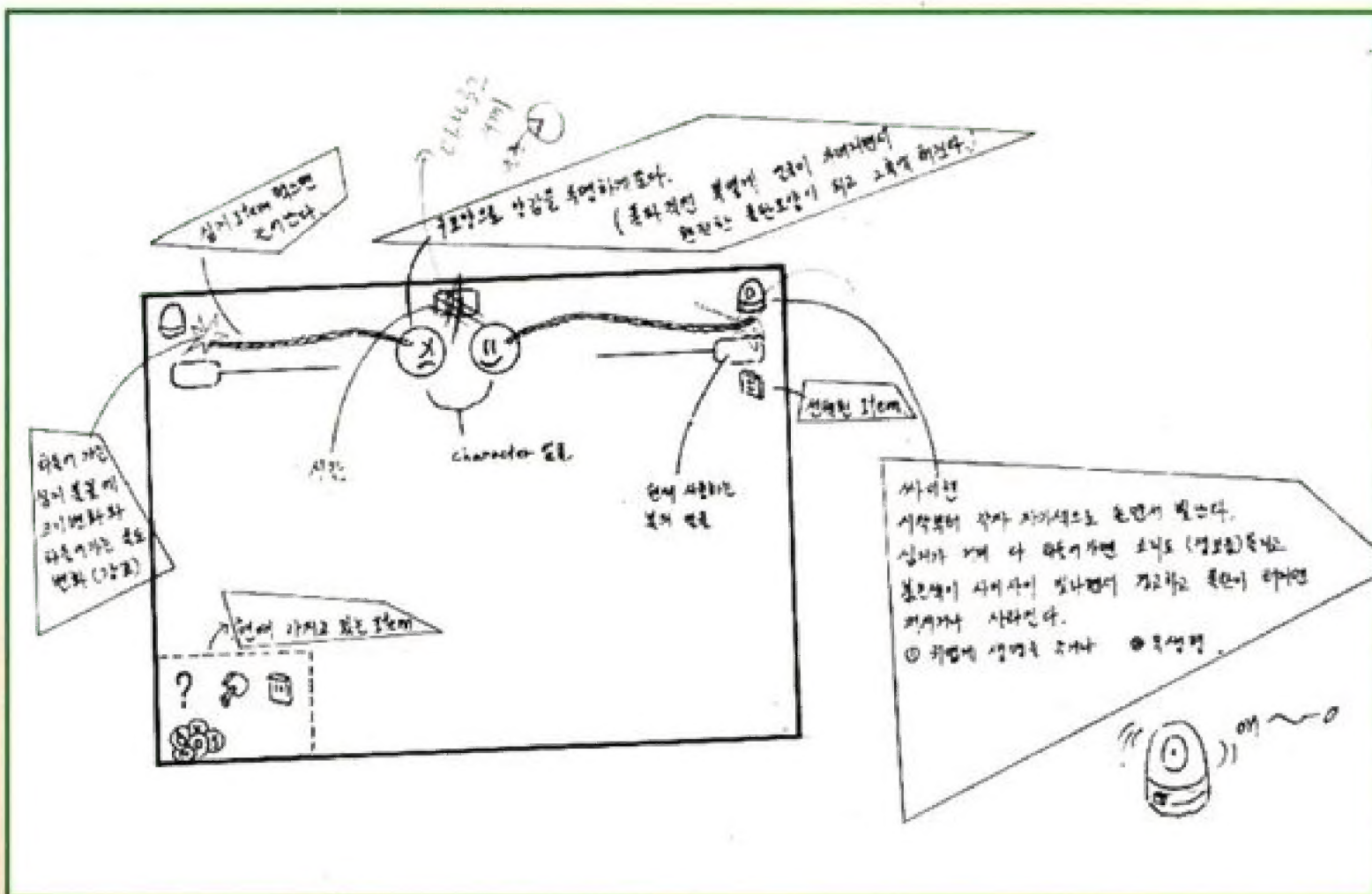
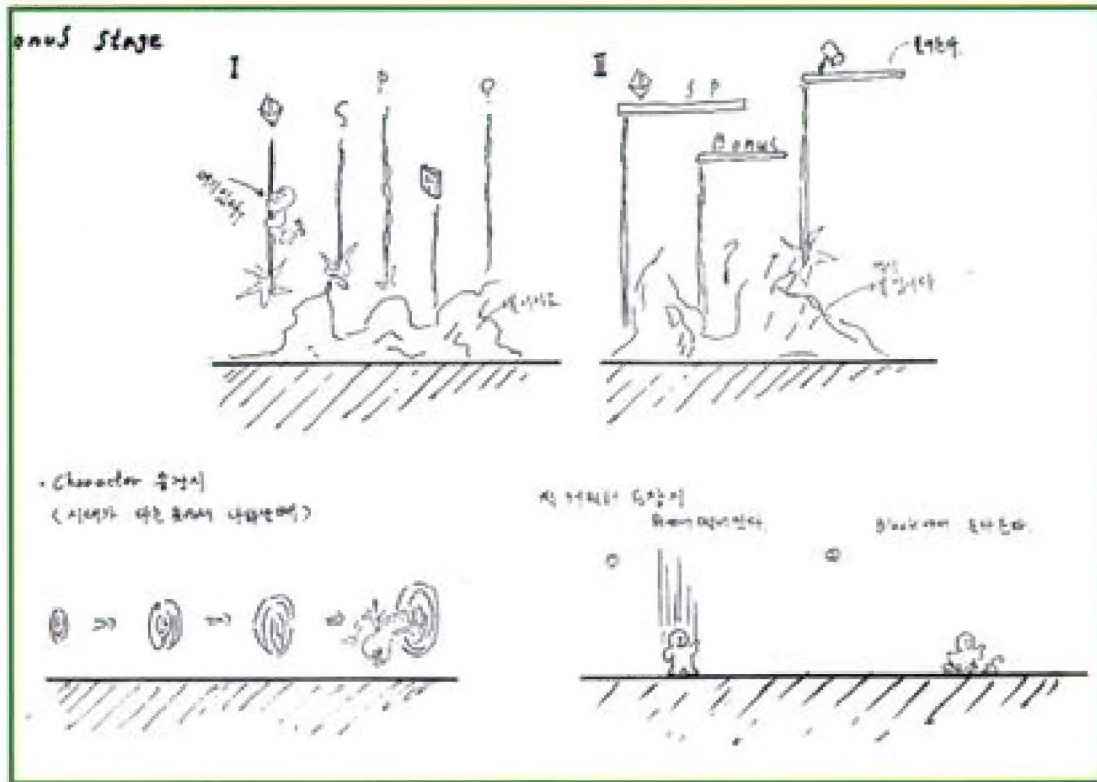
- 불을 붙일 때 일어나는 불에는 밀려나기만 한다.
- 블록에 붙은 불이 번지면서 적에게 타격을 입힌다.
- 블록이 다 타고 변한 블록은 파괴가 가능 - 적을 떨어뜨려서 타격을 준다.
- 블록의 특성에 따라서 불을 붙이지 않고도 파괴 가능.

VS 모드

- 화면의 블록에 불을 많이 붙일 수록 상대방의 에너지가 빨리 소모된다. 먼저 에너지가 모두 소모된 쪽이 패배. 등장하는 적캐릭터에게서 아이템을 얻을 수 있다.

4. 스테이지,이벤트 기획

스테이지 구성은 스테이지 1~ 스테이지 6까지의 큰 묶음과 거기서 각각 6개로 나뉜다.

(1) 스테이지 (1~6) 산
(2) 스테이지 (1~6) 숲
(3) 스테이지 (1~6) 계곡
(4) 스테이지 (1~6) 바다
(5) 스테이지 (1~6) 사막

(6) 스테이지 (1~6) 유원지

이런 식으로 기본 스테이지는 36 스테이지로 각각 보스 스테이지가 7개, 또 보스 스테이지 전에 보너스 스테이지와 블럭 스크롤되는 곳까지 그 스테이지 수가 매우 많으므로 배경의 연관성이나 시간적인 문제가 있었다. 그래서 해결한 것이 1~6의 큰 스테이지 묶음을 각각 기본 구도를 주고 거기에서 큰 구동상에서 별 변화나 차이를 주지 않고 색이나 몇가지 요소를 이용하거나 집어 넣어서 크게 아침부터 밤까지 표현했다. 이런 식으로 표현

캐릭터 이미지 - 손, 발 등을 크게 3D로 덩어리감을 강조해서 표현. 형태라인을 따지 않아서 배경과 캐릭터가 어울리게 했다.

메인 캐릭터

여러 동작이 다양하고 섬세하며 시대에 따라 의상등이 변화된다. (시대 변화가 배경만으로 표현되는 것을 간접 표현)

● **불꽃동자** - 나이어린 원시인. 배는 나왔고 다리가 짧으나 속도가 느리지는 않다.

● **불꽃순이** - 귀여운 여자아이. 유일한 여자 캐릭터이다.

함으로써 기존 유사한 종류의 게임 배경에서 서로 연관성 없는 배경을 쓰는 것을 피하며 시간적 절약을 해서 나름대로 제작 기간을 줄이는데도 도움이 되었다.

보스 캐릭터

● **부싯돌 거인(불이리)** - 온몸이 돌로 되어있고, 텅치가 크고 둔하며 다리는 짧고 팔은 길다. 힘이 세고 스테이지가 울리면서 몸으로 육탄 공격 또는 부싯돌 공격을 한다. 그외 6명

● **다리달린 라이타** - Zippo라이타의 외형에 다리만 있으며, 공격시 뚜껑이 열린다. 몸을 숙이면서 뚜껑이 열리고 불을 붙이거나 그 자세 그대로 달리면서 육탄공격한다. 스피느는 보통이며 파워가 강하다.
그외 9명

5. 세부 기획

지금까지 기획 초안을 잡고 아이디어를 모아서 시스템을 구상을 했다면 어느정도 게임의 형태가 잡혔을 것이다. 프로그래머는 시스템 기획 단계부터 프로그래밍을 시작하게 된다. 세부 기획 단계에서 할 일을 게임을 더욱 즐겁게 만들어줄 스토리와 캐릭터 등을 구상한다.

-스토리와 캐릭터 구상-

대부분의 독자들은 스토리와 캐릭터 구상이 먼저라고 생각하겠지만 알고보면 캐릭터 등은 게임 제작의 순서에 있어서 부수적인 요소라고 할 수 있다. 특히 액션과 슈팅 게임 같은 경우에는 특히 더하다. 하지만 스토리와 캐릭터 설정이 얼마나 훌륭하냐에 따라서 게임의 질은 엄청나게 변하게 된다. 그 이유는 게임을 만드는 입장에서는 어떻든 간에 플레이어에게는 스토리와 캐릭터가 그래픽과 사운드와 함께 가장 우선적으로 느껴지는 요소이기 때문이다.

푸쉬푸쉬 스토리는 인류의 발달에 최고로 중요한 요소였던 불에 대한 인간이 가지고 있는 역사와 의미의 변천사를 코믹하게 엮어보았다.
캐릭터는 총 22명으로 보스 7명, 메인 캐릭터 2명, 썰렁맨 2명, 적 캐릭터 11명이다.

썰렁맨

좀 우습고 과장된 행동을 보이며 Game 중간에 신선함을 준다.

● **성화봉성자** - 전형적인 외국인(백인금발)의 남자로 반바지, T셔츠와 운동화 착용. 무표정 또는 거만한 표정 또는 우아한 표정. 30대. 중간에 갑자기 나와서 넘어지며 불을 붙이고 다닌다. 그외 1명

적 캐릭터

표정과 크기 다양함

● **밧데리맨** - 건전지에 전선줄 콘센트팔과 스프링다리를 가졌고 이동은 점프로하며 왼쪽눈에 안대를 하고 있다. 직접공격외에 항아리캐릭터가 재블럭에 물을 뿌리고 가면 전기 스파크를 일으켜 감전시킨다. 스피드가 빠르며 파워가 느리다.

6. 사운드 기획

사운드는 그래픽 다음으로 게임을 하는 사람에게 있어서 게임의 질을 평가하는 요소라고 말할 수 있다. 이 사운드가 훌륭한 몇몇 게임들은 많은 사람들의 기억에 오랫동안 남아 있기도 하다.

푸쉬푸쉬의 사운드 기획은 각 스테이지별 분위기 설명과 효과음 설명으로 나뉘어 있다. 곡 분위기는 전체적으로 밝고 템포가 빠르며 경쾌한 분위기이고 곡 중에 그 스테이지에 맞는 효과음이 함께 들리게 되어 있다. 예를 들어 천둥소리나 소나기 소리가 그것이다. 효과음면에서 사람목소리 등을 사용하여 코믹한 요소를 강조했다.

이 게임은 아직 제작 단계이기 때문에 앞의 글들과는 약간은 다르게 게임이 나올지도 모른다. 국내 게임 제작면에서 그래픽과 프로그램 등의 분야는 자리를 잡아가고 있지만 유독 기획면에서는 아직 그렇지 못한 것 같다. 개인적으로 기획자는 많은 자료를 수집하는 능력과 그 자료들을 정리 분석하는 능력이 필요하다고 생각한다.

지금까지의 글들이 게임 개발 특히 기획쪽에 생각이 있는 사람들에게 많은 도움을 주었으면 좋겠다.

LG미디어, 둘리나라와 게임제작 계약

LG미디어에서는 김수정 씨의 둘리를 게임으로 제작한다고 밝혔다. LG미디어(사장 朴良漢)는 보물섬에 연재되어 인기를 끌었던 김수정씨 원작 만화 아기공룡 둘리를 게임으로 각색, 자체 제작하기로 하고김수정씨가 공동대표로 있는 둘리나라와 CD계열매체(CD-ROM, CD-I, 3DO, FLOPPY DISC등, CD류)및 PC통신, INTERNET SERVICE를 포함하여 둘리 캐릭터에 대한 관권계약을 체결했다.

아기공룡 둘리는 83년 최초로 만화지에 선보인 이후 현재까지 연재되고 있고 TV만화영화로도 제작되어 인기를 끌고 있는 작품이며 본 계약이 체결됨에 따라 LG미디어는 게임제작에 필요한 Asset[아기공룡 둘리 만화영화(둘리나라 기획 96년 7월 20일 개봉예정)동영상 클립, SOUND, EFFECT), 캐릭터원화 및 배경]을 둘리나라로부터 제공받아 게임제작에 들어갔다.

게임제작이 완료되면(96년 7월 말예정-영화개봉시 동시출시) 우선적으로CD-ROM, FLOPPY DISK로 제작하고 INTERNET SERVICE 및 PC통신 SERVICE도 계획하고 있다.

게임 아기공룡 둘리는 초중학생을 대상으로 기획되었으며 친근하고 눈에 익은 캐릭터와 게임중간에 만화영화 동영상 삽입, 4명의 주인공 캐릭터 선택 등의 특징을 가지고 있다. 또한 게임 각 스테이지 사이사이에 총 10분가량의 실제 만화영화 아기공룡 둘리가 FULL SCREEN으로 상영된다.

문의처: LG미디어(02-3480-6593)

CIDI, 성인용 영어 학습 CD ROM 타이틀 출시

(주)씨아이디아이에서 만화가 한희작씨의 성인용 만화 오피스 레이디 스토리(Office Lady Story)를 출시한다. 오피스 레이디 스토리는 영어로 보고 이해하며 단어 숙어 및 표현법을 익힐 수 있는 에듀테인먼트 타이틀로 총 12편의 단편만화를 풀 컬러로 재구성한 CD ROM타이틀이다.

편리한 내용 학습을 위해 단어사전을 제공하며 미국인의 원어 발음을 함께 들을 수 있도록 했으며 또한 영어로 읽고 우리말 해석을 동시에 들을 수 있으며 비디오나 영화에서 자주 쓰이는 속어 등 유용한 표현법 및 단어 숙어를 정리 TIP을 제공하고 콩글리쉬 표현을 교정할 수 있다.

오피스 레이디는 Windows 3.1 또는 Windows 95에서 구동되며 아시메트릭스의 ToolBook 3.0을 사용 저작했고 사용자들이 참고할 수 있도록 Source Program Script를 공개했으며 가격은 22,000원이다.

문의처: CIDI(02-556-0530~1)

솔빛조선미디어, 넥스트와 CD ROM타이틀 제작 출시

CD롬타이틀 제작전문업체인 솔빛조선미디어(대표 박현제)는 음악과 게임을 결합한 [세계의 문]과 과학교육을 위한 [천재매머드와 즐겁게 배우는 과학원리]등 2종의 CD ROM타이틀을 발표, 시판에 들어갔다.

[세계의 문]은 인기그룹 [넥스트]의 음악을 배경으로 가진 게임을 담고 있으며 특히 넥스트의 리더인 신해철이 사랑하는 연인의 영혼을 강탈해간 미래세계의 시왕과 대결하는 것을 주요 내용으로 현재와 미래를 오가는 4단계의 스토리로 전개되는데 게이머는 각 단계마다 숨어있는 실마리를 찾아야만 미래세계로 나갈 수 있다.

이 게임은 특히 컴퓨터에 억압당하는 인간들의 미래상, 인간탄생을 보여주는 생명과학, 유전공학 등을 가상현실을 통해 보여줌으로 물질문명에 대한 엄숙한 경고메시지를 담고 있으며 수준높은 3차원그래픽을 구현하고 있다.

이밖에 [천재매머드와 즐겁게 배우는 과학원리]는 2백여종에 달하는 기계의 작동원리와 과학적원리, 발명가들에 대한 흥미로운 이야기를 담고 있다. 3백여개의 애니메이션(동화), 20여개의 매머드영화를 통해 과학의 원리를 쉽고 재미있게 설명하고 있다.

가격은 [세계의 문]이 3만원이며 [천재매머드와 즐겁게 배우는 과학원리]는 5만5천원이다.

제1회 대도시 순회 정보통신전 개최

정보문화의 달 행사의 일환으로 정보통신부와 행당 지방 자치단체가 주관하며 한국 정보문화센터와 지역정보화 추진협의회가 주최하는 대도시 순회 정보통신전이 6월과 7월에 걸쳐 대구, 대전, 부산, 광주 등에서 개최된다. 이번 전시회는 각종 정보통신 기기와 응용 소프트웨어, 하드웨어, 주변기기 등이 전시될 예정이며 행사 계획은 아래와 같다.

대구: 6.7 - 6.10 대구체육관
대전: 6.15 - 6.18 다목적체육관
부산: 6.28 - 7.1 부산무역전시관
광주: 7.6 - 7.9 비엔날레전시관

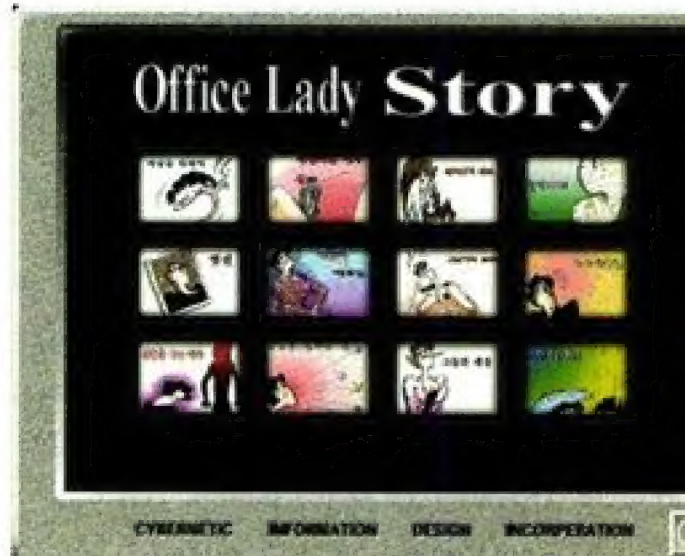
팬택, 비디오드림 Cine , TOP-4 출시

팬택(대표 박병엽)이 기존의 PC용 영상보드의 문제점들을 보안한 통합영상보드 Cine 와 VGA카드 TOP-4를 출시한다.

Cine 는 Cine plus의 업그레이드 버전으로 영상보드가 VGA카드와 연결 사용으로 인해 발생했던 VGA와의 호환성 문제를 해결하여 64bit 이상의 고속 및 VRAM 그래픽 카드 환경에서도 동작하며 Plug&Play 및 자동영상정렬 기능 등을 채택하여 어려운 점퍼조정이나 시스템과의 세팅 문제를 해결했다. 또한 영상멀티미디어보드로 모든 기능을 하나의 프로그램에서 구현하게 하는 IMC(Integrated Media Console) 및 온라인, 방울도움말을 제공했다.

또한 하나의 신제품 비디오드림 TOP4 는 호환성과 안정성이 뛰어난 최신버전의 CirrusLogic사의 CL5446 그래픽 칩을 사용하였으며 Direct Draw지원, 64bit BitBLT엔진 탑재, EDO RAM 사용 등으로 윈도우95에서 그래픽 속도를 동급 VGA에 비해 획기적으로 향상시켰고 고화질의 TV수신/MPEG재생/각종 외부 영상, 오디오 오버레이 및 캡처 등 영상 멀티미디어의 거의 모든 기능이 기본탑재되어 있다.

팬택의 이 제품들은 5월 중으로 출시될 예정이며 가격은 미정이다.

문의처: 팬택(02-3660-5893)

3DO용 소프트 IBM 컨버전

국내 제작으로 화제를 모았던 3DO용 소프트인 신즈데코의 (배틀 블루스)와 빅콤의 (극초호권)이 IBM으로 컨버전 될 예정이다. 배틀 블루스의 경우 이미 3DO용 소프트는 개발이 끝난 상태이며 IBM으로 컨버전 작업 중인 것으로 알려졌는데 IBM버전의 경우 3DO용과는 다른 미션이 추가되며 보다 새로운 이미지를 줄 것으로 기대되고 있다.

빅콤의 극초호권의 경우도 이미 아케이드와 3DO용은 개발이 끝난 상태여서 IBM으로 컨버전 작업만이 남아 있다. 특히 두 업체는 IBM 게임 소프트는 개발 경력이 거의 없는 상태여서 유통사도 정해지지 않았으며 앞으로 본격적으로 IBM 게임 시장에 뛰어 들 지는 의문이다.

KIECO를 다녀와서...

현대, 삼성, LG 등 대기업 뿐만 아니라 멀티미디어, 하드웨어, 소프트 웨어의 종합 전시회였던 KIECO가 지난 4월 19일부터 부터 한국종합전시장에서 개최되었다.

이번 전시회에는 8개국의 213개사가 출품했으며 특히 IBM PC를 이용한 3D 게임 등과 버철 리얼리티를 체험할 수 있는 골프 시스템, 가상 현실 게임기 등이 전시되어 눈길을 끌었으며 여러 부스에서 서로 경쟁적으로 버철 화이터 경진 대회를 개최하여 버철 화이터의 인기가 아직도 살아 있음을 실감케했다.

지난 뉴미디어 월드 쇼에서는 LG전자의 3DO 얼라이브만 전시된 데에 반하여 이번 KIECO에서는 현대의 슈퍼컴보이와 삼성 새턴이 전시되어 관람객들의 발길을 머물게 했다. 매년 컴퓨터 주변기기 및 소프트웨어를 중심으로 열리는 KIECO는 올해로 벌써 15년을 맞아 이제는 명실상부한 국내 최대 멀티미디어 쇼로 자리를 잡아 가고 있음을 느꼈다. 특히 올해에는 인터넷관련 전시자료들이 특히 많은 관심을 모아 앞으로 점차 넓어지는 국내 통신관련 산업을 반증하고 있었다.

▲ 버철 리얼리티를 느끼게 하는 게임기

▲가산전자에서 실시한 [버철 화이터 리믹스] 대회

◀ 삼성 새턴이 전시된 부스에는 관람객들의 줄이 끊이질 않고...

▼ 슈퍼컴보이의 인기는 아직도 살아있다

▲ IBM PC를 이용한 3D게임

▶ 첨단 가상현실 게임기는 초인기

마릴린 몬로

장 르	어드벤처
제작사	T1
유통사	BMG 인터랙티브(02-561-4301)

마릴린 몬로의 미스테리한 죽음을 파헤치는 게임이 BMG 인터랙티브에서 CD-ROM으로 출시한다.

1962년 6월 5일, 세기의 연인이었던 섹시 스타 마릴린 몬로가 죽은 채 발견되어 졌다. 그 당시 여러 수사에도 불구하고 그녀의 죽음은 자살인 것처럼 묻혀졌다. 그러나 30년이 지난 후 LA 타임즈가 그녀의 죽음을 재조명하는 기사를냈는데 이는 그녀의 죽음에 대해 수많은 의문들을 구체화시켰다.

자살인가? 혹은 타살인가? 주치의의 실수인가? 심지어 케네디 대통령과의관련설 등, 무수한 추측들이 그럴듯한 정황 증거와 맞물려 쏟아져 나왔다. CD ROM 마릴린 몬로 화일 은 이 모든 증거를 취합해 게이머로 하여금 단서를 찾게함과 동시에 사건의 의문을 추리하도록 만들어져 있다. 기자, 경찰, 사건의 은폐를 바라는 지역 변호사, 검시관이 조사원으로 등장하고 게이머는 이들 중 한 사람의 역할을 선택해 사건을 추적해 나간다. 한가지 단서를 찾을 때마다 각 캐릭터의 능력치가 상승하는 것을 한눈에 비교해 볼 수 있다. 이외에도 마릴린 몬로의 생전의 활약상과 60년대 분위기를 만끽할 수 있는 배경들, 사실과 동일한 사건 기록들이 흥미를 더해 줄 것이다.

노말리티 (Normality)

장 르	어드벤처
제작사	그렘린 인터랙티브
유통사	쌍 용(02-270-8438)

게이머는 천진난만한 공상가 켄트가 되어 3차원으로 완벽하게 구성된 뉴트로폴리스의 광할한 거리의 수수께끼를 해결하기 위해 이리저리 방황한다. 독특한 부두 인형 모양의 사용자 인터페이스와 사실감에 충실한 모션캡처 화면으로 구성된 노멀리티는 수수께끼의 실마리들을 모아 엉켜있는 수수께끼를 하나하나 풀어나가야 한다.

게임의 배경은 불길한 기운의 뉴트로폴리스를 하고 있다. 한때 휘황찬란한 조명과 아름다움이 넘쳐흐르던 도시가 괴상하고 희뿌옇게 침체되어 무시무시한 냉정함과 무관심으로 가득차게 된다. 그 중 말썽꾸러기 뉴트로폴리스에서 가장 골치거리 시민중의 한 사람인 켄트는 공공장소에서 휘파람을 불었다는 가장 흉악한 범죄혐의로 체포되어 일주일간 집에 갇히게 된다.

이 곳에는 세탁기 속의 스파이, 벽속에 숨어있는 감시의 눈초리 등 뉴트로폴리스에 반항하는 세력들이 주인공 켄트를 기다리고 있다.

30여년전 쌍둥이 형제가 의문사를 당한 폴이라는 도시의 지도자는 규칙을 수호하는 무자비한 군대를 이용해 사람들을 억압하고 있다.

브라이언은 왜 도시는 통제를 받아야만 하는가? 왜 도시에서 가장 큰 회사는 가구를 만들고 있는가? 왜 펭귄은 하늘을 날 수 없을까? 브라이언 델루지는 누구인가?

게이머는 뉴트로폴리스를 가득 채우고 있는 이런 문제점들을 해결해야한다.

노말리티는 엄청난 수수께끼로 가득찬 이상야릇한 줄거리 전개에 게이머의 예측과 전혀 빗나갈 것이며 우스꽝스러운 게임 진행이 게임에 재미를 더할 것이다. 또한 게임 진행중에 뉴트로폴리스를 감싸고 있는 미스테리를 이해한다면 그것은 단지 시작에 불과한 것이다.

터프가이

장 르	아케이드
제작사	PANDA
유통사	SKC(02-3708-5476)

무공이 뛰어난 사람에게 대결할 상대가 없다면 그의 인생에서 매우 유감스러운 일이다. 왜냐하면 자신을 초월하고 돌파한 원동력이 없기 때문이다.

국제 무술 연맹의 회장이 바로 이런 생각 때문에 끊임없이 상대를 찾았지만 고수들이 모이는 무술 연맹 대회서도 자신과 싸울 수 있는 상대를 만날수 없었다. 그래서 회장은 여러 가지 방법과 거액을 투자하여 자기와 상대가 될만한 사람을 키우는데 힘을 기울였다. 시간이 오래 걸리지만 회장은 미래에 있을 결투를 긴장하며 대기하고...

터프가이는 새롭게 창출된 기를 모으는 방식의 체력 시스템을 위주로 서로 다른 필살기를 바탕으로 발전된 무술을 쓰며 캐릭터와 배경은 근거리 공격에서 확대되어 더욱 사실적이다.

각 캐릭터마다 6가지 이상 스타일의 필살기를 쓰며 시합횟수를 조절할 수 있으며 8가지 난이도로 초보자도 최고의 화이터가 될 수 있다.

또한 옵션 모드에서는 시간제한을 없앨 수 있으며 12인모드외에 팀대항을 할 수 있다. 터프가이는 또한 한글화되어 출시할 예정이다.

오울드 타임 베이스볼

장 르	액션
제작사	스톰 프론프트 스튜디오
유통사	SKC(02-3708-5476)

100년의 역사를 걸쳐오면서 펼치는 화려한 스타들의 신나는 한판승부!

오울드 타임 베이스볼은 토니 라룻사 베이스볼3의 장단점을 철저히 분석하고 야구 게임팬들이 조언들을 취합해 제작한 오울드 타임 베이스볼은 야구의 바이블로서 손색이 없을 정도로 상세한 야구에 관한 성실한 팀과 해설로서 전편에 비해 더욱더 현장감이 느껴지는 투수, 타자들을 크게 디자인하여 사실감을 더했으며 야구 플레이에 필요한 고도의 팀전략과 게임으로서 갖추어야 할 액션 등 모든 필수요소들이 담겨져 있다. 즉 고해상도이면서도 부드럽게 움직이는 애니메이션, 그 시대의 애환과 감격을 반영하는 사운드의 현실성과 SVGA 그래픽이 야구 게임의 새로운 재미를 더한다.

미 메이저리그 100년에 걸쳐 세워진 스타들의 각종 진기록과 각 선수들의 상세한 데이터베이스는 가장 사실적이며 명 해설가의 음성과 친절한 조언이 덧붙여진 자세한 해설은 TV중계와 같이 게임을 진행할 수 있게 한다

오울드 타임 베이스볼은 약간의 키조작이나 단순한 야구 규칙만을 숙지하고 있다면 게임에 쉽게 적응할 수 있다.

특히 1871년에서 1995년에 이르는 12,000여명의 미 메이저리그 등록 선수들의 사진과 상세한 데이터베이스로 타임머신(TIME MACHINE)을 통해 시대를 초월한 경기를 펼칠 수 있다(90년대의 아틀란트 브레이브스와 30년대의 뉴욕 양키 간의 경기를 펼칠 수 있다).

독수리 오형제

장 르	어드벤처
제작사	패밀리 소프트
유통사	미원정보기술(02-3459-6541)

TV 만화영화로 방영되어 어린 시청자들의 사랑을 한몸에 받은 「지구수비대 독수리 5형제」를 일본 패밀리 소프트사에서 게임으로 개발하여 씨티아이에서 한글화 작업을 거쳐 미원정보기술(주)에서 출시된다.

게임의 장르는 어드벤처 배틀 게임으로 어드벤처 형식으로 게임을 진행해가며 적과 만났을 경우의 전투 방식은 RPG형태에 가깝다. 우주의 악의 무리 알렉터와 그에 맞서 싸우는 비밀결사대 「독수리 오형제」의 화려한 오리지널 캐릭터의 그래픽이 그대로 재현되었으며 오리지널 시나리오를 바탕으로 애미메이션 스타일로 전개되는 게임의 스토리는 옛 향수를 불러 일으키며 TV 애니메이션에서는 느끼지 못했던 새로운 재미를 맛볼 수 있게 할 것이다.

하인드(Mi-24 HIND)

장 르	시뮬레이션
제작사	디지틀 인터그레이션
유통사	미원정보기술(02-3459-6541)

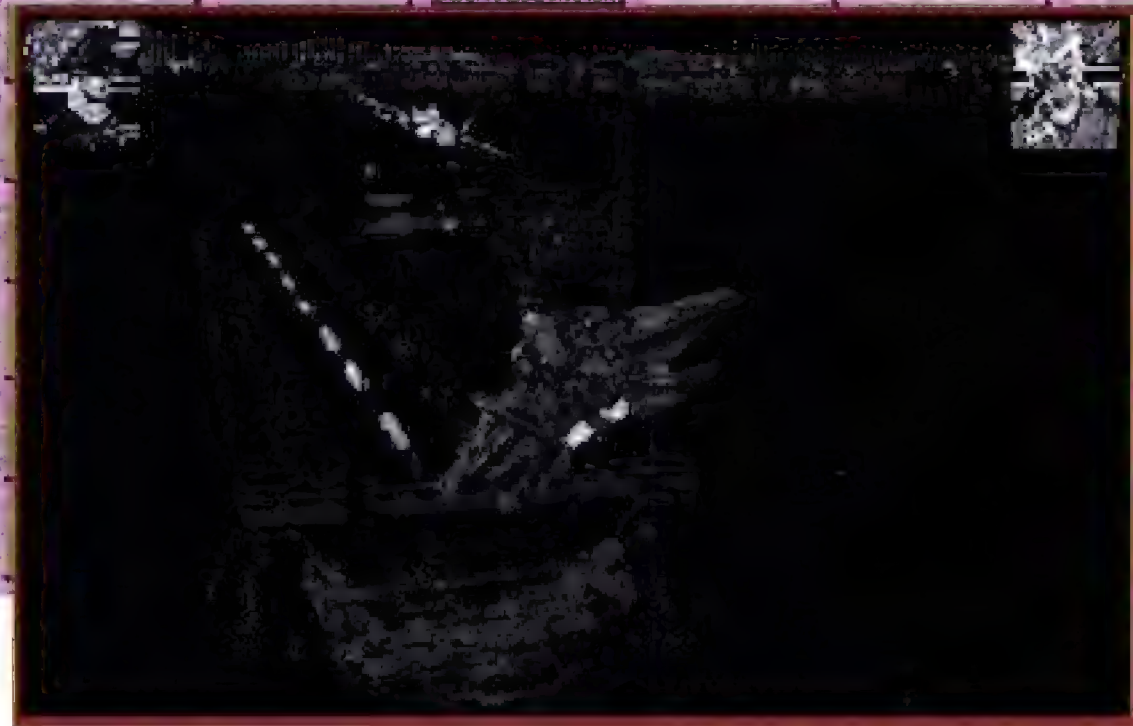
AH-64 아파치 롱보우로 유명한 영국의 디지털 인터그레이션에서 개발한 헬기 비행시뮬레이션 게임인 「하인드」는 구 소련 공격 강습 헬기 Mi-24 HIND를 모델로 하여 제작한 최초의 러시아 헬기 비행 시뮬레이션 게임으로 현재 전세계적으로 화제를 불러 일으키고 있다.

아파치 롱보우보다 더 정밀하고 섬세해진 그래픽과 요인구출작전 및 특공대 투입작전 등 종래의 헬기 시뮬레이션에서 볼 수 없었던 독특한 미션이 추가 되어 보다 완벽해진 비행 시뮬레이션 게임을 만끽할 수 있을 것이다. 시나리오는 한국을 포함해서 3개의 시나리오로 이루어져 있으나 국내 발매시에는 한국의 시나리오가 빠지고 대신 다른 지역의 시나리오로 대체하여 출시될 예정이다.

아파치와는 달리 육중하고 두려움을 느끼게하는 하인드의 외형과 항상 2대 이상이 조를 이루어 공격과 방어를 거듭하며 뿜어대는 무서운 화력과 실전을 방불케하는 포성 그리고 웅장한 엔진 소리는 플레이어로 하여금 실제로 헬기를 타고 치열한 전쟁터를 비행하고 있는 착각을 불러일으키게 한다.

비행은 무적 모드와 아케이드 모드 그리고 실전 모드로 나뉘어져 있어 초보자에서 전문가까지 자신에게 맞는 레벨을 선택하여 플레이할 수 있도록 되어 있다.

하인드를 아파치와 비교해 본다면 고해상도의 화면이 한단계 발전했음을 알 수 있다. 그리고 적기의 폭파씬이나 지형적인 배경이 더욱 리얼리티하다. 또한 러시아 분위기를 내기 위해 게임 전반에 스피치가 러시아 스타일의 영어가 나온다.

한편 하인드는 멀티플레이가 가능해 최대 16인까지 헬기의 격전장으로 진출할 수 있다.

데들리 스카이 (Deadly Skies)

장 르	시뮬레이션
제작사	JVC
유통사	쌍용(02-270-8946)

JVC는 가장 숨막히는 일대일 공중전의 세계에 게이머들을 빠져들게 한다.

바로 데들리 스카이(Deadly Skies)이라는 게임에서 자신이 최고의 조종사라고 자신있게 말할 수 있는 사람은 그리 많지 않을 것이다.

바로 이 「데들리 스카이」에서는 F16, MIG29 그리고 F117A 스텔스 폭격기 등을 조종하는 경쟁자와 가장 치열한 공중전을 경험하게 될 것이다. 열추적 미사일과 레이저, 비밀 무기 등을 사용하여 적들을 격추시키거나 폭파시켜야 하며 수평회전, 에어 브레이크, 가속회전 등에 능숙한 자만이 끈질긴 적의 공격에서 살아 남을 수 있다.

컴퓨터나 자신이 최고의 조종사라고 주장하는 친구와의 일대일 전투가 가능하며 울창한 정글, 사막, 초현대적 도시, 항공모함을 배경으로 전투가 벌어 진다. 세상에서 가장 위협적인 전투기의 숨겨진 조종법을 찾는 것도 커다란 묘미이며 공중전 비행 기술과 특수 무기를 잘 혼합하여 진정한 일대일 전투비행을 경험할 수 있다. 직접 플레이를 해본다면 렌더링된 배경화면과 웅장한 사운드 트랙, 세밀한 폴리곤 그래픽으로 전혀 색다른 차원의 전투비행을 경험할 수 있을 것이다.

데들리 스카이는 3DO용으로도 있으며 다 종류의 기종을 조종할 수 있기 때문에 한 기종의 비행기만 몰 수 있는 다른 비행 시뮬레이션 게임보다는 새로운 재미를 느낄 수 있다. 또한 도그 화이트의 진수를 느낄 수 있으며 이 게임에서 진정한 전투기의 맞수인 F-16과 MIG 29의 공중전을 경험 할 수 있다. 게이머는 자기가 최고의 파일럿이라고 생각되면 데들리 스카이에서 진정한 전투기의 에이스가 될 수 있을 것이다.

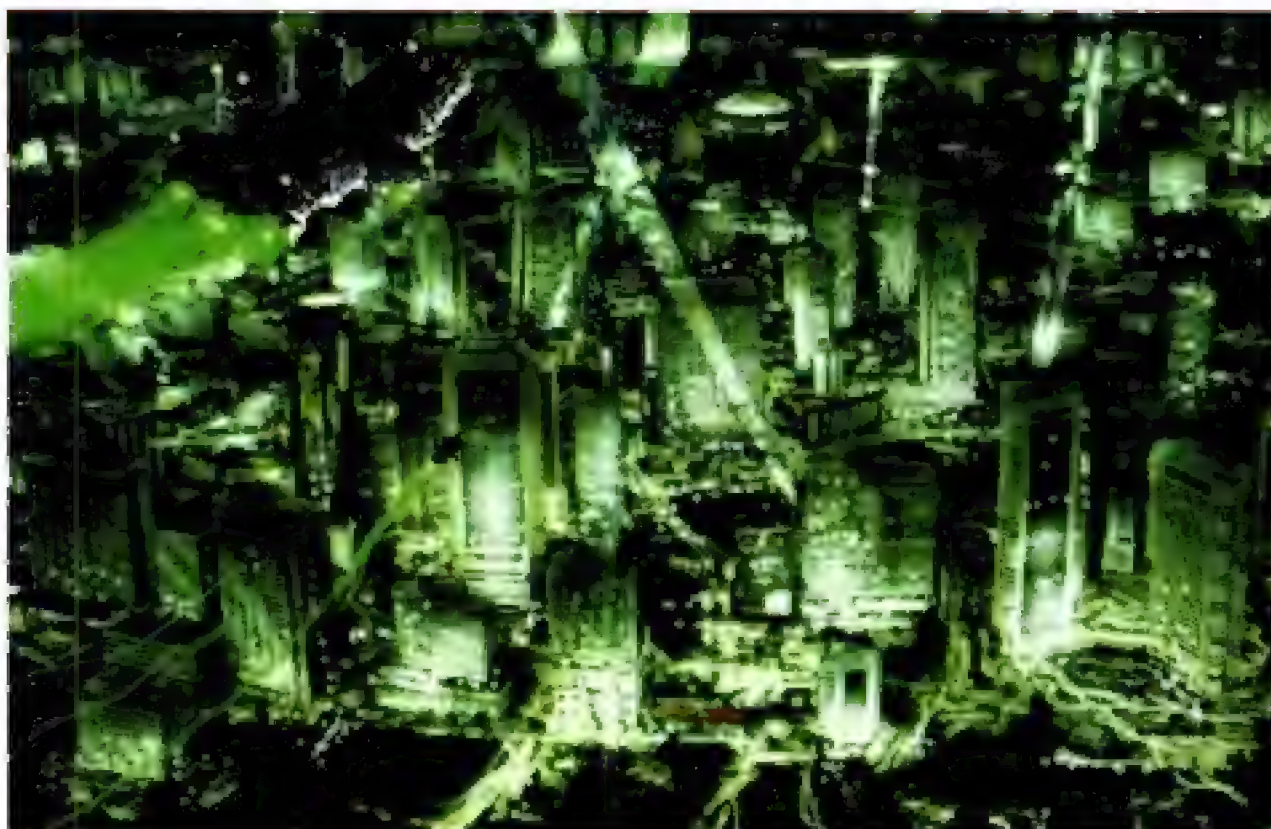
영웅 전설2 (Dragon Slayer2)

장 르	롤플레잉
제작사	팔콤
유통사	삼성(02-501-9002)

전작인 영웅전설에서 활약한 캐릭터들을 각지에서 만나며 아버지 세리우스가 개척한 우정의 길을 따라 아들 아틀라스가 여행을 떠난다. 아버지에 의해 맺어진 우정의 틀이 모험자에게 용기와 힘을 준다.

「영웅 전설2」의 주요 특징으로는 전작의 3배에 달하는 괴물수와 100마리가 넘는 몬스터가 등장하여 방어와 주문, 특수 공격 등의 개성적인 움직임으로 개량되었다는 것이다. 시나리오 역시 전작의 2배에 달할만큼 광범위해졌으며 여행 중에 전작에 등장했던 친숙한 캐릭터들이 나타나 재미를 더해 준다. 적과 만나는 오토 배틀 모드에서는 적의 약점과 특징을 순식간에 파악해 효과적인 전투에 임하게 해준다. 한번 만난 적은 그 특징을 기억해 다음 전투시 효율적으로 대처할 수 있도록 시스템이 개량된 것이다. 또한 단순한 수치의 MP 방식을 배제하고 레벨 방식을 채택하였다. 전투후 자동회복 기능이 추가되었으며 새로운 주문으로 적 전체를 한번에 공격할 수 있는 전체 공격도 추가되었다. '94년 컴퓨티크 소프트 대상을 수상한 경력을 보아도 「영웅 전설2」는 확실히 기억될만한 게임이라고 할 수 있다.

민족의 정기를 세우는 게임
장 군(將軍)

장 르	전략시뮬레이션
제작사	F·E(퓨처 오브 엔터테인먼트)

현재 우리는 민족의 중흥의 길을 걷고 있는가 아니면 또다시 쓰라린 경험으로의 길을 걷고 있는가? 게임의 즐거움과 민족적 교훈이 조화롭게 만들어진 게임! 단순하면서도 흥미를 전해주는 전략게임!

프롤로그

단기 4333년.

전쟁의 포화속에서 지내온 20세기의 지구. 지구의 평화와 우주로의 새로운 시대에 대한 모든 인류의 염원과 함께 21세기를 열게 되었다. 20세기말 종말론자들의 광적인 행동도 시간의 지남에 따라 살며시 자취를 감추게 되었고 이와 함께 방탕한 생활을 보내던 젊은이들이 새로운 시대의 새로운 주역으로 일어서게 되었다.

21세기!

태평양을 중심으로 새로운 개념의 경제통합체제가 생겨나고 과거 아시아의 중진국들이 새로운 시대를 맞이하는 지구의 중추세력으로 등장하게 된다. 이러한 일은 한반도에서도 일어났다. 남북으로 나뉘어 있던 한반도는 민주주의와 공산주의라는 정신적 혼란을 딛고서 민족의 염원이었던 통일을 이루어 내고 세계의 중심에 모습을 보이게 되었다.

한반도!

남북이 통일 원년부터 새로운 정부에 의한 새로운 정책이 지역적 불균형의 발전과 이기적인 지역감정에 영향을 받았으나 곧 안정을 찾으면서 국제적인 국가로서의 활동을 하기 시작했다. 국제적인 활동의 영향력과 이익을 위한 일본과의 공동연맹 그리고 부의 축적과 평가라고 할 수 있는 국민소득 1위달성등 급속하게 발전되었고 한 단계 높은 국가 이상을 위해 통일 국가 제3공화국때에는 민족적 의식의 우수성을 위한 프로젝트 SOM(Spirit on machine)을 시작하였다.

그러나 단기 4351년 한반도에서는 포로젝트 SOM의 1단계적 실험이 성공을 거두었으나, 지구의 모습은 바뀌고 있었다. 온난화와 지각의 운동으로 세계의 혼란을 예고하고 있었던 것이다. 일본에서는 영토의 침수가 현실화 되었고 한반도에서의 통일 국가 제3공화국 통치자의 피살은 프로젝트 SOM의 중단, 연립통치의 자치지구 설정과 지역 분할식 방위 체제로 돌입하게 되는 등 정치적인 급변화를 맞이하고 있었다. 일본의 영토가 침수가 계속되자 일본은 한반도와의 상호조약을 무시하고 다시한번 침략의 야욕을 한반도로 향해 왔다.

그 옛날처럼, 단기 4361년에...

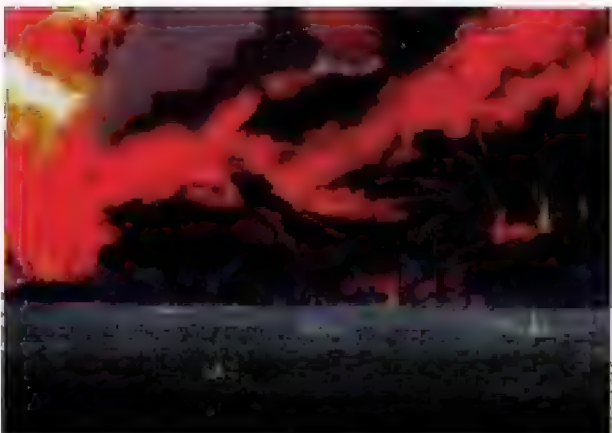
지역 이기적인 지역분할식 방위체제는 일본의 침입으로 모순이 드러나고 급기야 국토의 과반수를 일본에 유린당하게 되자 국가 비상사태 대책회의가 열리고 현 상황을 호전시키기 위하여 중단되었던 프로젝트 SOM에 국가의 존폐를 걸기로 하였다. 다시 연구을 하게 됨과 국가적 위기 때문에 SOM에 온 힘을 기울리게 된 것이다. 아직은 부족함이 있기에 이를 보안하려는 방편으로, 명장들의 지략과 전투의 경험이 최신 기술 집합체인 SOM과 만나게 되어 시공을 초월한 모임을 이룰 수 있게 된 것이다.

고해상도의 국내 제작 전략게임

장군은 일본의 색채가 아닌 순수 한국 개발사에 의해 개발된 전략 전술형 시뮬레이션으로 볼 수 있다. 22개의 시나리오는 한반도 회복이라는 중심된 줄거리를 가지고 진행된다. 각각의 작전지시와 상황보고 그리고 실제 전투에서 벌어지는 임기응변이 있어야 게임을 진행할 수 있다.

한 캐릭터가 출동하기 전에 준비해야 할 사항은 많은 편이다. 이러한 준비상황들이 너무 복잡하다면 플레이를 하는 데 역효과가 날 것이다. 하지만 보기 쉬운 메뉴와 메뉴의 성격이 명확하게 보이는 진행은 사용자에 대한 제작진의 배려인데 이를 이 게임에서 충분하게 볼 수 있다. 장착되는 무기에 따라 각각의 캐릭터의 모습은 조금씩 달라지며 무기의 경우에는 그 종류가 많으나 진행하면서 얻는 전리품과 작전의 성공률 그리고 무기개발의 능력에 따라 달라진다. 대다수의 게임 플레이어들은 거의 비슷한 무기들을 가지고 각각의 시나리오를 진행하겠으나 몇몇의 최고 게임 플레이어들과 초보 플레이어는 다른 환경에서 게임을 즐기게 될 것이다.

AI & AI

이 밖에 수많은 적 캐릭터 그리고 아군 캐릭터들이 나온다. 아군으로 등장하는 캐릭터들의 모습이 잠시 보이는 것이 아니라 주 캐릭터를 도와주고 엄호를 할 수 있다. 자동적으로 이러한 진행을 하는데 이들에게 부여된 지능이 얼마일지는 직접 확인해보기 바란다. 자신이 움직이는 게임의 주요 캐릭터들과 더불어 자동

적으로 움직이는 아군 캐릭터 그리고 적 캐릭터의 움직임을 관찰하면 자신과 비교되는 이 게임의 지능을 알 수 있을 것이다. 한 캐릭터에 대해서는 한번의 명령이 하달 된다. 게임의 방식은 선제 공격이 우선시 되며 적의 수에 따라 공격의 형태가 달라지겠지만 집중적인 공격으로 적의 수효를 줄이는 것이 전략 게임 진행의 기본이다. 그러나 시나리오의 목적이나 주변 환경을 무시하고 이런 형태의 공격을 유지 한다면 큰 착오를 일으킬 수 있다. 하나의 적을 집중적으로 공격하는 것이 기본이지만 지형의 이용과 로봇의 특성을 이용할 줄 아는 공격을 할 때 진정한 지략적인 게임 전략가가 될 수 있는 것이다.

각각의 시나리오 상황은 각 캐릭터들의 대화 즉 장군들의 작전회의를 들어보면 된다. 주요 캐릭터들의 대화 속에 게임 진행의 요령과 각 캐릭터의 성격이 들어 있어 이들의 대화는 실제 상황에 영향을 준다. 적을 알기 전에 나를 알아야 하는 것처럼 대원들의 파악이 우선되어야 할 것이다. 이들은 소모품적인 캐릭터들이 아니라 최대의 피해를 줄이는 성과를 거두는 것도 하나의 지략이다.

물론 상황실의 최종 결정은 광개토대왕이 하지만 그 결정은 플레이어 자신의 결정이다.

단순하게 게임을 즐기는 것이 아니라 전투를 벌일때에도 변하는 전장 상황에 대한 약간의 정보 대화가 나온다. 플레이어로 하여금 현재 상황을 쉽게 파악하게 하기 위함인데 이러한 점은 전략시뮬레이션과 함께 사용해도 될 만한 롤플레잉적 요소도 있으므로 이들의 조화를 눈여겨 보아도 좋을 것이다.

쉽고 명확한 게임의 운영

롤플레잉적 요소들의 특징은 게임 진행 중 여러 곳에서 볼 수 있다. 가장 손쉽게 볼 수 있으면서도 발견하기 어려운 곳이 인터페이스쪽이다. 인터페이스가 무엇이냐는 질문에 단순하게 입력부분이라고 얘기 한다면 고급 게임 플레이어는 아닐 가능성이 크다. 적과 직접적인 대전을 하는 시나리오 안에서도 보이지만 시나리오를 준비하는 곳에서도 볼 수 있다. 간략하고 알기 쉬운 위치 조작을 유도하여 게임 플레이에게 도움을 주는 모든 키의 조작이 이 게임에서는 두루 볼수 있다. 이것은 초보자들도 손쉽게 게임을 즐길 수 있게 하기 위함이며 게임 플레이어를 위한 명확한 안내를 해주는 게임은 그리 많이 제작되어 있지 않다.

이 게임을 시작하기 위해서는 꼭 알아야 할 곳

공 장 : 무기를 장착하는 곳이다. 자체의 기술로 개발되어진 무기나 전장에서 얻은 무기 또는 적의 기술을 빼앗아 만들어진 무기를 각각의 캐릭터에 맞게 선정하여 장착할 수 있다. 무기의 갯수는 2가지에 한해서 장착해야하는 아쉬움이 있으나 선택의 폭은 점차적으로 게임을 진행하면서 플레이어의 능력에 따라 많아진다. 물론 개선된 무기나 신제품의 무기를 선호하게 되겠으나 무기의 성능을 명확하게 비교하여 장착하는 것이 좋으며 투입되는 인원도 고려하여 장착을 하면 더욱 효과가 크다.

상황실 : 실제 전투에서는 장군들이 전투를 벌이기 전 또는 전투 진행을 관찰하면서 새로운 지시를 내릴 수 있는 곳이다. 그러나 이 게임에서는 주로 게임의 시나리오를 선택 또는 들어가기 전에 장군들의 생각과 정보를 말해주어 게임 플레이어가 올바른 작전을 세우게 하기 위함과 작전의 목적, 목표를 알려주는 중요한 곳이다. 이곳에서 장군들의 대화를 보면 각각의 장군 캐릭터들의 성격 파악이 쉽게 이루어 진다. 이 상황실은 각각의 시나리오가 끝이나면 자동으로 보여준다.

연 구 : 무기를 연구하는 것이다. 전장에서 얻어진 무기 즉 아이템들을 찾아서 가지고 오거나 적과의 대전에서 얻은 전리품을 가지고 와서 이를 연구하는 것이다. 자신에게 필요한 무기를 만들어 냄으로써 전투의 우위를 지키는데 가장 강력하게 움직여야 하는 곳이다. 무기의 개발이 늦어지면 전투가 매우 힘들어지게 되고 심한 피해를 입을 수 있다. 각각의 시나리오에서 임무를 완수하고 돌아오면 몇몇의 새로운 무기들을 보여주므로 어떠한 무기가 있는지에 대한 호기심도 느낄 수 있다.

훈 련 : 전투가 없을 때 전투에 대한 능력을 키우는 곳이다. 특별한 아이템을 주지는 않지만 레벨을 상승시키면서 오는 이득을 안겨다 줄 수 있는 곳이다. 전체적인 게임의 진행이 느려지게하는 곳이지만 정규 시나리오에서 느껴지는 면과는 다른 색다른 면의 재미를 느끼게 해 줄 수 있다. 초보자들은 이곳을 거쳐가는 일이 많겠지만 이를 통해 연습을 한다면 다른 전략 게임을 할 때에도 도움이 될 수 있다.

캐릭터의 특징

1. 광개토대제
- 지략형
- 무기 : 장거리, 중거리 공격에 강하다
- 특징 : 산악지역과 평야에서 민첩성이 뛰어나지만 강가나 바다에 약하다. 최고의 지도자로서 손색이 없을 정도로 모든 대원들로부터 신뢰를 얻고 있다.

2. 을지문덕
- 참모형
- 무기 : 장거리
- 특징 : 차분한 성격으로 모든 상황에 대해 예리하게 관찰한다. 때로는 너무 신중한면 때문에 공격적인 작전을 피하는 경우가 있다.

3. 이순신
- 용장
- 무기 : 중거리
- 특징 : 강, 바다의 수중전에 강하고 타협이란 말을 싫어하는 강직한 성격으로 인하여 가끔 다른 명장들과 마찰을 일으키기기도 하지만 전체적으로 사리분별력을 바탕으로한 정확한 상황판단을 내린다.

4. 연개소문
- 용장
- 무기 : 중거리
- 특징 : 나서기를 거부하는 과묵한 성격으로 항상 대제와 대의를 따르는 편이지만 결정적순간, 기회 포착을 하여 강하게 치고나간다. 적이 강할수록 그의 공격력은 살아난다.

5. 강감찬
- 용장
- 무기 : 단거리
- 특징 : 지형지물을 적절하게 이용한 공격으로 적을 혼란하게 한다.

저돌적이고 생각보다는 행동이 앞서 성급하다고 할 수 있으나 그의 단거리 공격은 타의 추종을 불허한다.

6. 남 이
- 용장
- 무기 : 단거리
- 특징 : 전형적인 저돌형으로 상당히 급한 성격을 가지고 있다.

하지만 아군을 위해서라면 아무리 위험한 일도 감수하는 순수 의리파이기도 하다. 앞뒤가리지 않고 밀어 붙히는 전투 스타일때문에 "성난 소"란 별명을 가지고 있다.

7. 장보고
- 지략형
- 무기 : 장거리
- 특징 : 매사에 부정적인 시각으로 상황을 판단해 사기를 저하 시킬때도 있지만 모든 상황을 종합해 판단하는 유비무환형이다.

8. 무명용사
- 용장
- 무기 : 중거리, 단거리
- 이름도 성도 없는 무명용사지만 묵묵히 자신의 일을 하는 대기만성의 전형적인 인물이다. 가끔 스파이가 아닌가하는 의심도 받지만 살신성인으로 신뢰를 얻는다.

라스트 워(last war)

젠컴의 처녀작품-후지의 침몰

장르	복합장르
제작사	젠컴(02-3471-4838)

라스트 워는 젠컴의 처녀작품으로 젠컴은 교육용 타이틀을 주로 제작하는 업체이다. 라스트 워는 약 1년여간의 기획단계를 거쳐 제작된 복합 장르의 게임이다.

젠컴소개

게임 개발 및 교육용 타이틀 개발을 주로 하는 회사로 창립. 회사 설립전에 [라스트 워] 기획을 끝내고 설립 후에 본격적으로 게임 엔진 개발, 그래픽 작업, 촬영등의 제작 단계에 돌입하여 1년간에 걸쳐 기획 제작된 제품으로 올 여름에 출시할 예정이다.

2명의 2D 전문가(공주전문대 만화예술과)의 작업과, 최신 윈도용 3D Tool 라이트웨이브 3D 전문가의 3D, 3년간 윈도우용 프로그래밍 노우하우를 쌓은 프로그래머의 WING를 사용한 게임 엔진, 그리고 촬영감독의 기술적 영상이 만든 작품이다.

기술적 특징

- WING 라이브러리를 사용 윈도의 그래픽 속도의 한계를 벗어남
- 복합 장르 게임으로 전략, 육성, 슈팅 모드가 스토리 진행에 따라 실제 촬영한 비디오 자료와 함께 제공됨.
- 실제 촬영한 비디오 자료로 스토리를 전개하여 인터랙티브 무비 기법을 도입. 영화적 재미와 현실감을 게이머에게 제공
- 1단계 육성단계, 2단계 실전단계로 분리된 2 스테이지 방식을 채택했으며 가상현실 기법을 도입하여 1단계와 2단계를 자연스럽게 연결했다.

내용상 특징

1단계: 육성단계

스토리

강민욱(주인공)은 친구 나경일 집에서 한소라(여주인공)를 만나게 되고 사랑에 빠지게 된다. 그런데 주인공은 세계정복 음모를 꿈꾸는 프리메이슨이라는 단체에 나경일이 그 회원으로 가입되어 있음을 알게 되고 한소라에게 알려 준다. 그리고 우여곡절 끝에 두 사람은 약혼하게 되는데 나경일은 한소라를 납치하게 된다.

총격전 후에 살아 남은 주인공은 에이즈 클럽으로 끌려간 한소라를 구출하게 된다. 하지만 에이즈 클럽에 들어가기 위해 주인공은 에이즈 주사를 맞았고 이것을 본 한 소라도 에이즈 주사를 맞아 두 사람은 죽음을 눈 앞에 두게 된다. 과연 두 사람은 이 위기를 어떻게 극복할 것인가?

1단계 특징

2단계 실전 단계에서 활약할 주인공의 능력을 키우는 단계로 육성 시뮬레이션의 성격이 있지만 완전히 다르다. 우선 여주인공과 결혼에 성공해야 2단계 실전 단계에 들어갈 수 있는 능력을 갖게 되는데, 그 과정이 인터랙티브 무비(interactive movie) 스타일로 진행된다. 그리고, 사격장, 동굴, 도서관 등지에서 슈팅, 미로찾기, 정보 검색 등을 통해 주인공의 지력, 체력, 영력을 키운다.

주인공 강민욱과 여주인공 한소라의 데이트 장면. 이들은 밤낮을 가리지 않고 데이트한다

2단계: 실전단계

스토리

이스라엘과 아랍의 분쟁은 갈수록 심화되고 경제개혁에 실패한 러시아(구소연합)은 암암리에 일본의 지원을 받으며 이란 등을 충동해 예루살렘을 침공한다.

이스라엘은 3개 대륙을 연결하는 전략적 요충지며 사해바다에 있는 미네랄의 경제적 가치가 무궁무진함이 밝혀졌기 때문이다. 또한 녹슬고 있는 무기를 아랍에 팔아 당장의 경제적 이득도 만만치가 않기 때문이다. 이에 EU는 러시아에 선전포고를 하게 되고 제3차 대전이 발발한다.

북한은 러시아의 지원을 힘입어 남침을 하려는 조짐을 보인다. 이 때 주인공 강민욱은 북파되어 북한 군부의 반전파를 구출시키는 작전에 투입된다. 이 작전에 실패하면 한반도는 전쟁으로 잿더미가 되고 이 작전에 성공하면 반전파의 쿠데타 성공으로 평화통일을 이루게 된다.

북한을 통한 대리전 계획에 실해한 러시아는 한국과 직접 전쟁을 일으키게 되는데 끊임없는 물량 공세로 한국 영토를 잠식해온다. 이 위기를 잘 견뎌내면 마침내 신문 기자인 한소라에 의해 전쟁 중립을 선포한 일본이 러시아와 밀약하여 경제적 라이벌인 한국을 공격하도록 한 것임이 밝혀진다. 일본의 러시아에 대한 물자 지원이 끊어지고 EU의 외교 활동으로 구소련 연합으로 재구축된 러시아는 내분으로 자멸하게 된다. 그러나 일본은 반성할 기미를 보이지 않고 직접 한반도를 침공한다.

라스트 워의 제작

환경: 윈도95, 윈도 3.1 지원
용량: CD 2장

제작기간
기획: 1995년 7월~1995년 12월
제작: 1996년 1월~1996년 6월 예정

한소라를 납치한 괴한들이 주인공을 향하여 총을 겨눈 장면. 이들을 무찔러야 한소라와 결혼에 골인할 수 있다

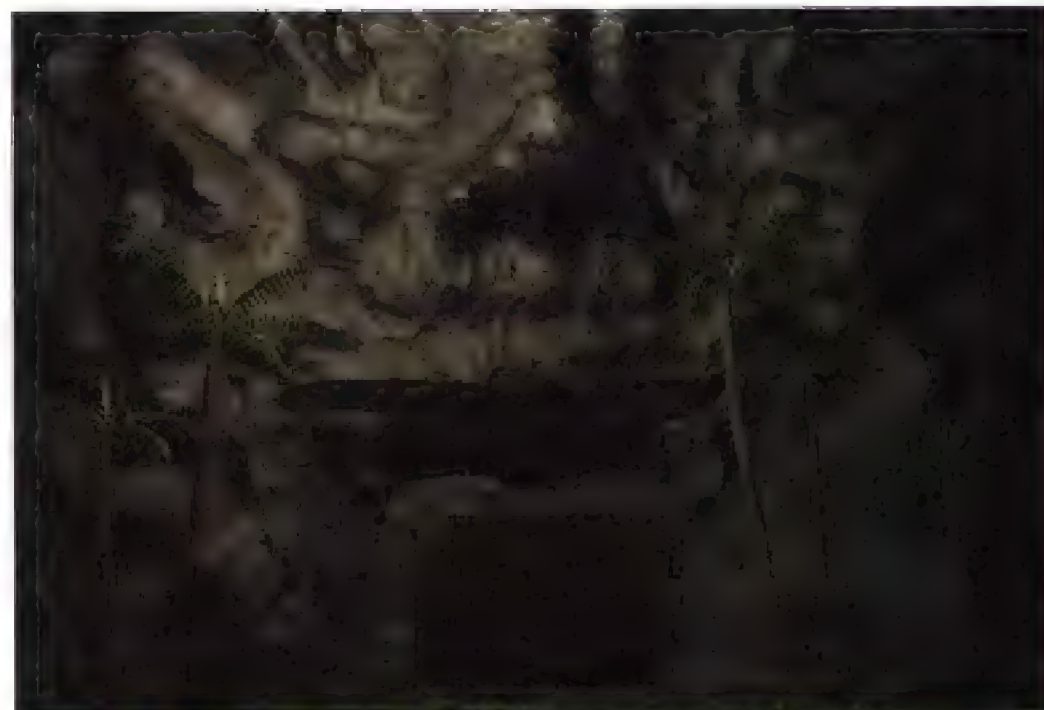
세계 여론을 힘입은 한국은 우방국들의 지원을 받고 거북선 프로젝트를 통해 개발된 초강력 레이저포에 힘입어 일본을 궁지에 몬다. 일본은 최후의 상황에서 비밀리에 자체 개발한 핵미사일을 쏘아 올리게 된다. 주인공은 인공위성 무궁화3호에 설치된 레이저포로 이 핵미사일을 맞추어야 한다. 못마추면 한반도는 전멸의 위기에 봉착하게 될 수도 있다.

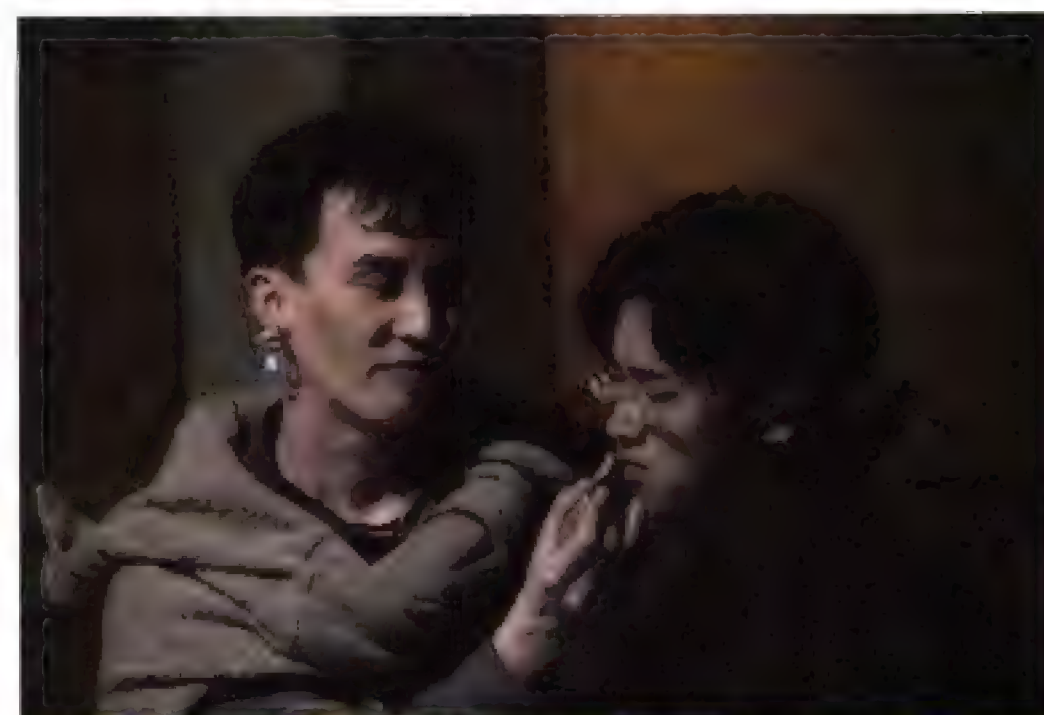
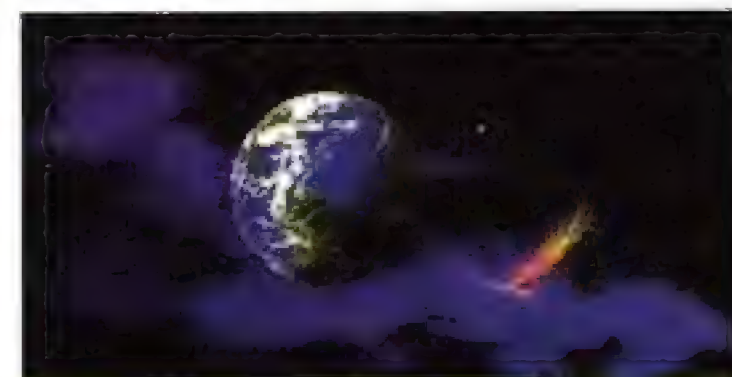
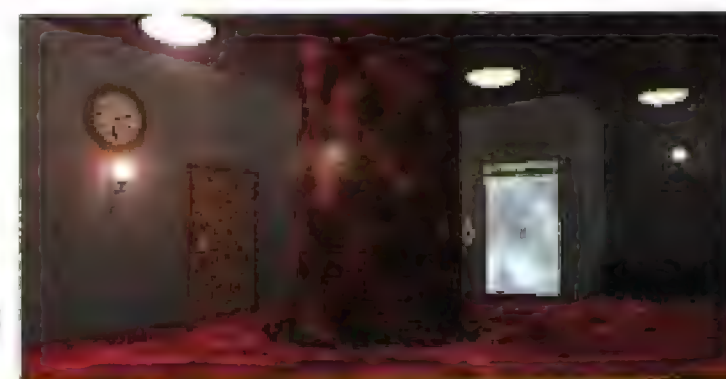
이 핵미사일을 맞추어 떨어뜨리면 일본 열도는 그 충격으로 서서히 침몰하여 에드가 케이시의 예언이 흘러가는 가운데 후지산이 침몰하는 광경을 볼 수 있을 것이다.

2단계특징

실전 단계로 1단계에서 얻은 능력이 주인공의 기본 능력이 된다. 2단계는 제3차 세계대전을 배경으로 진행되는 전략 시뮬레이션 성격이 강한 단계이다. 하지만 각 전투 모드에서 주인공 실전에 투입되므로 게이머가 다양한 방식의 3차원 슈팅 게임을 즐길 수 있다. 레이저 포, 전차, 총격전 등의 다양한 슈팅 모드가 준비되어 있다.

주인공이 사격술을 연마하는 곳인 전자사격장. 다양한 방식의 사격훈련이제공되며 여기서 충분히 기술을 익혀야 실전단계에서 승리할 수 있다

동굴 속에 은거한 신비노인과의 만남. 이 노인이 전해주는 지혜는 소중히간직해야 한다

신비노인을 만나기 위해서는 이 무서운 동굴입구를 통과해야 한다

미로 속에서 온갖 난관을 이겨내고 마침내 석실문을 찾았다

주인공이 한소라를 구하기 위해 에이즈 클럽에 들어가 에지즈 주사를 맞은후 시달리고 있다

불사조가 게임의 화려한 오프닝을 하고 있다

주인공의 주된 활동무대인 복합빌딩 내부

에임포인트(aim point)

제네시스에 이은 새로운 스타일의 게임

장 르	복합장르
제작사	소프트맥스(02-598-2554)

소프트맥스의 에임포인트는 모형인형들을 이용해 게임 제작을 바탕으로 하고 있다. 게임은 신디게이트와 크루세이더 스타일과 비슷한 이미지이지만 게임을 접하게 되면 실제와 다르다.

캘베로스 비망록 (배경 스토리)

내가 그를 처음 만난 것은 미국에서 돌아온지 3개월이 막 지났을 무렵이었다. 아버지의 뜻하지 않은 실종으로 MIT박사 과정 도중 급작스럽게 귀국하게된 나는 아버지의 절친한 사이셨던 아-태연합군의 현역소장이신 강태완장군을 찾아 도움을 청하게 되었다.

세계최대의 다국적기업인 에다(E.E.D.A)에서 주임연구원으로 재직하시던 아버지와의 소식이 끊어진 것은 2020년 2월.뉴질랜드 소재의 에다신기술연구소에 재직하던 아버지는 세계최고의 전파공학자로 명성이 높던 채진영박사이다.

주위사람들 말로는 연구소로 출근하시는 도중 실종되셨다고 한다. 실종후에 아무런 협박이나 연락이 없었고 특별한 원한관계도 없었기 때문에 현지경찰은 아버지의 자살이나 단순한 가출로 처리하였지만 저명한 과학자가 대낮에 실종되었음에도 너무도 조용히 사건이 처리되는 것이 나에게 원인모를 불안감을 가지게 하였고 결국 아무런 결과없이 사건이 종료되자 나는 고국으로 돌아와 강장군님에게 도움을 청하게 되었다.

강장군님은 3년전부터 추진해오던 아태 연합군의 특수장비전진부대 켈베로스의 창설자로 이 부대의 실질적인 지휘를 책임지고 계셨다. 그러나 강장군님 휘하 정보부대의 수고에도 불구하고 이미 단서들은 깨끗이 제거된 후였고 사건은 미궁으로 빠져들게 되었다.

한편 2020년 7월에 발생한 몰디브 사건은 내 인생에 또다른 전기를 맞이하게 된다. 에다가 운영하는 주요 에듀라타워의 하나인 인도양의 몰디브군도가 정체불명의 군인들에 의해 공격해 발전시설이 전파된 이 사건은 에너지를 둘러싸고 벌어지던 아랍연합과 아-태연합간의 갈등을 부채질했고 결국 사건 한달만인 8월에는 전쟁의 전조가 나타나기 시작하였다.

아-태연합군의 주요한 특수부대인 켈베로스를 지휘하던 강장군님은 긴급히 부대와 함께 인도양으로 파견되었으며 아버지사망이후 천애고아가 되어버린 나에게 켈베로스의 엔지니어자격으로 따라올 것을 권유하였다. 이미 학업을 계속할 뜻을 잃어버린 나는 강장군님의 권유를 받아들여 켈베로스에 합류하였으며 그곳에서 그와의 운명적인 만남이 시작되었다.

게임 배경의 세력분포

아-태 연합

남아메리카, 동북아시아, 동남아시아, 오세아니아대륙의 국가로 이루어진 경제/군사동맹체. 군사면에선 통일한국과 중국이 주도하고 있으며 경제면에서는 일본이 주도권을 잡고 있다. 2008년 한국통일과 중국의 사회주의 노선포기를 전환점으로 급격히 아-태국가들의 결속이 이루어 졌으며 2012년 한국과 중국의 견제를 받던 일본이 자위대 해체를 통한 모든 군사권 포기를 선언함에 따라 2013년 16개국의 참여로 발족하게 되었다.

EC

20세기말부터 통합움직임을 보인던 유럽연합은 경제부분통합부터 시작해 2005년경에는 완전한 군사/경제 통합권을 형성하였다. 그러나 통합과정에서의 이견으로 영국이 불참하게 되었으며 프랑스와 독일이 사실상의 주도권을 가지고 운영되어왔다.

NAFTA

경제적인 이유로 설정된 북미자유무역지대(NAFTA)는 다른지역의 통합움직임에 대항하여 군사적인 성격을 겸하게 되었다. 그러나 다른 지역의 지역동맹체와는 달리 미국의 영향력이 워낙 강하기 때문에 특별한 이유가 없는 한 공동군사작전 등은 잘 이루어 지지 않으며 주로 미군에 의한 단독군사행동이 주를 이루고 있다.

이슬람연합

왕자들이 일으킨 내전으로 인해 수백 년동안 사우디아라비아를 지배해 온 사우드왕가가 몰락하게된 것을 기화로 강경파군부가 집권한 사우디주도의 이슬람동맹이 탄생하게 되었다. 그러나 아-태연합에서 공동으로 개발한 저온핵융합방식의 [에듀라시스템]이 실용화되어 원유가격이 폭락하게 되자 경제적으로 어려움에 빠져 있는 상태이다.

러시아

어느 세력에도 속하지 않고 독자/중립의 입장을 고수해 오고 있지만 여전히 경제문제는 개선되지 못한 상태. 그러나 전통적으로 막강한 군사력을 바탕으로 세계적인 영향력을 행사하고 있다.

에듀라시스템

2012년 한국과 일본이 공동으로 개발한 차세대 에너지원. 바다물에 무한히 존재하는 삼중수소를 이용해 저온핵융합반응을 일으켜 막대한 에너지를 생산해내는 시스템으로 보통 전기에너지형태로 전환되어 [에듀라 캡슐]이라는 고농축 전지에 저장되어 일반에 보급되게 된다.

특성상 넓은 바다한가운데 발전소가 세워지게 되며 이곳에서 생산된 캡슐은 수송선을 통해 세계각국으로 수출되게 된다.에듀라캡슐은 수은전지크기의 초소형모델에서부터 공장가동에 사용되는 지름 3미터의 거대한 원반모양을 하고 있으며 사이즈에 따라 10개의 타입으로 나뉘게 되지만 특수한 용도로 사용되는 특수한 모양의 캡슐도 존재한다. 현재 인도양과 태평양에 총 6기의 에듀라타워(발전소)가 설치되어 있으며 다국적기업 [에듀라에너지개발기구(EEDA)]에 의해 독점적으로 세계에 공급되고 있다. 에듀라시스템에 의한 전력생산비용은 캡슐의 수송비용을 합하더라도 화력발전의 1/1000,원자력발전의 1/70에 불과할 뿐더러 핵융합시 방출되는 오염원이 없는 무공해 에너지로 각광받고 있다.

에듀라타워의 설정

에다(E.E.D.A)

일본의 무사시그룹과 야마토산업주도로 한국의 거성건설, 중국의 대륭그룹이 각각 30:30:25:15의 지분을 투자해 설립한 에듀라시스템의 독점적 관리기업. 에듀라시스템의 국제적인 보급으로 아-태연합은 물론 전세계경제에 막대한 영향을 미치고 있다.

에다에서 개발중인 신형 공격위성 올니르

몰디브사건

2020년, 인도양 한가운데의 작은 섬 몰디브군도에 건설되어 있던 에듀라타워가 정체불명의 부대에 의해 전파된 사건. 아랍연합과 에너지문제로 극도의 긴장을 유지하고 있던 아-태연합은 즉각 이슬람연합의 소행으로 규정짓고 보복행동에 나서게 되어 이른바 해전쟁(REDSEA WAR)이 발발하게 된다.

캘베로스

아태연합군소속 제 7특수부대의 별칭. 한중일의 각국 특수부대에서 차출된 인원과 국지전에서 활약해온 용병들로 이루어진 엘리트부대로 소대규모전술에 능숙하며 요인암살, 후방혼란, 파괴공작 등 정규군이 할수 없는 어려운 임무를 맡게 된다.

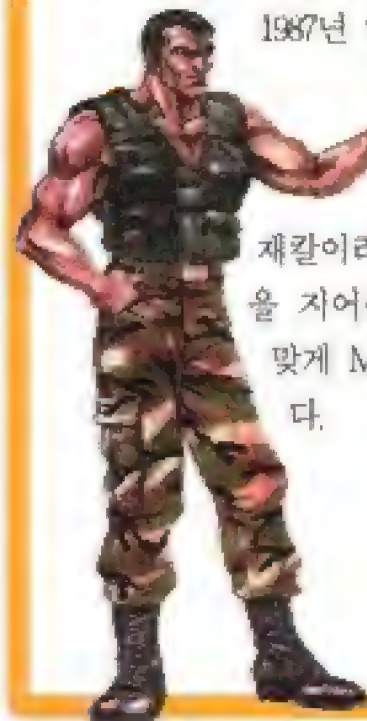
게임 등장 캐릭터

낭천(狼天)

1985년 신의주태생. 재칼(jackal)로 통하는 혈랑대의 소대장.인민군 특수부대 출신으로 13세에 군대에 자원한 이후 DMZ에서의 각종 특수임무를 성공적으로 마쳤으며 몇번에 걸친 남한에 대한 특수정찰 임무에서도 공적을 쌓은 철저한 전사. 통일이후 용병대에 지원하여 세계 각지에서 벌어진 국지전에서 재칼이라는 이름을 떨치게 된다. 본명은 미상이며 낭천은 세상을 홀로 떠도는 늑대라는 뜻으로 절친한 용병친구 카자마가 지어준 별명이다.

카자마 류이치(風間龍一)

1987년 일본 홋카이도 태생. 2미터가 넘는 거구로 23세에 용병대에 지원하여 낭천을 만나 생사를 넘나드는 전우가 된다. 재칼이라고만 불리우던 낭천에게 이름을 지어준 사람이 카자마로 거구에 걸맞게 M60을 한손에 들고 전장을 누빈다.

채혜린

1995년 서울태생. 아버지 채진영박사는 E.E.D.A의 주임연구원으로 그녀 자신도 MIT출신의 재원이다. 강태완소장과 채박사와의 친분으로 혈랑대에 스카웃되었으며 각종 특수첨단장비의 개발과 정비를 맡고 있다. 올니르프로젝트에 참가한 아버지로부터 소식이 끊긴것에 대해 의구심을 품고 있다.

카자마 미키(風間美希)

1993년생 홋카이도 태생. 류이치의 여동생으로 혈랑대 창설이후 오빠의 만류에도 불구하고 입대를 결심한다. 오빠와는 달리 여성적인 외모의 수려한 미녀이지만 엄격한 혈랑대의 입대테스트를 통과할 정도로 격투술과 전투기술에 능숙하다.

강태완

1974년생으로 혈랑대의 대장. 첨단장비로 무장한 특수부대의 필요성을 역설하여 동맹각국에서 엘리트병을 모았으며 세계각지를 돌아다니며 우수한 용병을 모집하였다. 한국군출신의 장성(소장)으로 아-태연합군내에서도 상당한 발언권을 가지고 있는 인물이다.

하이콤의 처녀작 슈팅 액션 게임

STILLHUNT

장르	진행형 슈팅 액션
제작사	하이콤

(스틸헌트는 '잠입하다'라는 뜻의 영어단어입니다.)

비행기가 날아다니는 슈팅게임은 단 한번 총알을 맞으면 죽는다. 그러고 사람이 뛰어다니는 횡스크롤 액션슈팅게임 같은 경우에도 그러한 식으로 한 대만 맞으면 죽는다라는 설정의 게임이 많이 있다. 하지만 이 게임은 엄청나게 적이 많이 나오는 가운데 정신없이 치고 박고 때로는 맞기도 하는 격렬한 게임을 만들자는 의도로 제작되었다. 화면이 언제나 화염으로 휩싸여 있고 그 가운데를 종횡무진 누비는 주인공.

프롤로그

서기 2000년으로부터 7년간이나 세계를 강타한 경제 대 공황 이후 독일의 사회학자 트레니히가 서기 2007년에 전체주의를 표방하며 발표한 공동 인권론의 영향으로 유럽연합이 서기 2010년에 유럽 연방국으로 개칭되며 하나의 국가로 통합된다. 이에 반해 아시아 및 아메리카 대륙의 국가들은 전체주의에 크게 반발하며 유럽연방국에 대항하기 위해 경제 및 군사 협력 관계의 확립을 목적으로 북태평양연합을 결성한다. 이러한 세계의 양극화 흐름에 중립을 고수하고 있던 국가들이 계획적으로 자국을 중계무역의 거점으로 발전시켜나가게 되고 그에 따라 작은 규모의 국가들은 경제도시화 되어가게 된다. 핵의 사용이 금지된 시점에서 중소 무역 국가들이 양측의 거대세력으로부터 자국의 안전을 지켜나가기 위해 총력을 투입해 맺은 결실이 [아머슈츠]라고 불리는 전투 보조 무기의 개발이다. 이 아머슈츠의 등장으로 유럽 연방국, 북태평양 연합, 중소 무역 국가 이 세 세력들은 불안정하지만 어느 정도 균형을 유지시켜 나가게 된다.

이러한 역사의 난기류 속에 경제, 기술적으로 가장 발전하게된 곳이 바로 오메가 폴리스인 것이다. 서기 2020년 현재의 오메가 폴리스는 무역을 중심으로 이루어져 있는 중소 무역 국가이다. 이곳의 시민들은 모두 자치권을 지니고 있으며 시의회를 통해 간접적으로 권리를 행사한다. 그리고 모든 시민은 기본적으로 거주, 교육, 경제 활동에 대한 자유가 보장되어있다. 자경대라는 시에서 운영하는 공식 치안 조직이 존재하고 있으나, 조직의 규모가 그리 크지 않기 때문에 BOUNTY HUNTER(현상금 사냥꾼)들의 활동을 허가하여 치안 유지와 범죄자들의 세력 확장을 저지하고 있다.

이 도시에서 활동하고 있는 두명의 바운티 헌터에게, 시의회 선거가 얼마 안남은 어느날 시의회 의장으로부터의 의뢰가 들어온다.

등장 인물

1) 진(JEAN)

남자답지 않은 귀여운 외모의 소유자이지만, 성격은 정반대로 사소한 일에도 흥분을 하는 다혈질이다.

잘 까부는 편이지만 혼과의 바운티 헌터 콤비 [스왑스]는 메가 폴리스에서는 어느 정도 알려져있다. 일급 저격수를 능가할 정도의 사격술은 물론 총기류에 대한 지식은 그 누구보다도 많이 알고 있다. 부모님은 해외에 나가있기 때문에 친척집에서 살고 있다.

중학교를 졸업하고 바로 경찰 학교에 입학, 3년의 정규과정을 마치고 졸업했다. 모든 점수가 최하 수준이었으나 격투와 사격에서는 특A급을 받았다. 부패 경찰인 상사를 구타한 것을 계기로 경찰을 그만 두고 바운티 헌터로 활동하다가 2018년 오메가 폴리스 국제 공항에서 있었던 테러 사건 진압 때 혼과 만났다. 그 후로 혼과 함께 바운티 헌터로 활동하고 있다.

2) 혼(HOUN)

귀여운 외모에 섹시한 매력을 가지고 있는 아가씨. 여자답지 않을 정도로 활달한 성격을 가지고 있다. 스왑스에서 진의 파트너로 항상 진을 구박하지만 사실은 진을 좋아하고 있다. 골법이 주 특기로 무술에 있어서는 진을 능가할 정도이지만 사격술은 형편없이 떨어지기 때문에 일을 할 때에는 사격의 정확성으로 승부하기 보다는 엄청난 화력으로 승부 한다. 딸을 끔찍하게 사랑하는 아버지의 반대에 부딪혀서 지금은 집을 나와서 살고 있다.

혼이 어렸을 때 어머니가 일찍 돌아가셨기 때문에 아버지의 손에 자랐다. 아버지가 마샬아츠의 달인었기 때문에 어려서부터 항상 각종 무술들을 접하면서 지내왔다. 오메가 폴리스 국제 공항에서 있던 테러진압 사건 때 승객들과 함께 인질로 잡혀 있었으나 테러 진압이 시작되었을 때 뛰어난 활약을 보인다. 그 때 진과 우연히 만나서 바운티 헌터 일을 시작했다.

3) 라 슬랙

차갑고 날카로운 외모를 가지고 있지만 의외로 멍청한 면을 가지고 있는 인물로 항상 자극적인 일들을 찾아다닌다. 범죄 조직 크라이스의 행동 대장이라는 직책을 맡고 있을 정도로 상당한 실력을 가지고 있다. 하지만 조직의 명령이나 선악의 구애받지 않고 자신의 기분 내키는 대로 행동한다.

어디 출신인지를 시작해서 그에 대한 모든 신상명세는 밝혀지지 않고 있다. (머리도 빨간 색으로 염색해서 진짜 머리 색깔도 알 수가 없다) 오메가 폴리스에서 가장 유명한 클럽 Park's 2000 에서

난동을 부리는 것을 저지하던 20여명의 조직원들을 날려버리는 것이 게튼의 눈에 띄어 크라이스에 들어가게 된다.

4) 보리스 게튼

오메가 폴리스 최대의 골치 덩어리인 범죄 조직 크라이스의 보스. 약간 마르고 키가 커서인지 호리호리해 보이지만 상대방에게 강한 인상을 주는 카리즈마적 인물이다. 이름과 크라이스의 보스라는 직책 이외에는 알려진바가 없는 수수께끼의 인물이다.

5) 크라우스 네이커

오메가 폴리스의 시의회 회장으로 오메가 폴리스 최고의 권력자이다. 언제나 웃는 얼굴과 단정한 외모로 오메가 폴리스 시민들의 지지를 얻고 있다. 진과 혼에게 이번 사건을 의뢰한 인물이다.

6) 루 박사

범죄 조직 크라이스에 납치된 두명의 박사 중 한 명으로 유전 공학과 화학 분야에서 세계적인 명성을 얻고 있는 인물이다. 45번가의 괴물 사건 때 진과 혼에게 도움을 주었었다. 마약과 생체 무기 연구를 위해서 납치된 것을 추측된다.

7) 레이리아

루 박사의 외동딸. 아름다운 외모와 얌전하고 조용한 성격의 소유자로 어머니의 몸이 아파서 어머니와 아버지의 뒷바라지를 도맡아하고 있었다. 루 박사와 마찬가지로 범죄 조직 크라이스에 납치 당했다.

8) 패크런 박사

범죄 조직 크라이스에 납치된 두명의 박사 중 한 명으로 유전 공학과 화학 분야에서 루 박사와 어깨를 나란히 하는 인물이다. 루 박사의 강력한 라이벌이자 유능한 동료로 연구에 있어서 약간은 광적인 면을 가지고 있다. 자식이 없어서 루박사의 딸인 레이리아를 자신의 딸처럼 귀여워한다.

무 기

① **연사형** : 기본 무기로 직격만이 가능. 공격력 중, 연사능력 고.

② **방사형** : 3WAY로 넓게 발사한다. 공격력 저, 연사능력 중.

③ **유도형** : 적방향으로 유도되어 발사. 공격력 저, 연사능력 저.

④ **단거리 파워형** : 사정거리가 짧다. 공격력 고, 연사능력 중.

⑤ **장거리 파워형** : 직격만이 가능, 사정거리가 길다. 공격력 고, 연사능력 저

(1) JEAN

1) **머신건** : 기본 무기. 직격 연사형. 8방향. 공격력 중, 연사능력 고, 일반형. 보통의 탄알형태. 한 화면당 가능한만큼의 총알이 있다.

2) **샷건** : 원거리 확산형. 3WAY로 공격. 8방향. 공격력 약, 연사능력 중, 일반형. 가는 탄알형태. 한 화면 각 방향당 4발.

3) **호밍레이저볼** : 가장 가까이있는 적을 추적한다. 16방향으로 추적. 공격력 약, 연사능력 고, 일반형. 한 화면당 8발.

4) **익스플로러** : 짧은 사정거리. 곡선형 진로, 지면이나 적에 충돌하면 그 자리에서 폭발. 공격력 강, 연사능력 저, 폭발형. 폭발이 지속되는동안 계속 적에게 타격을 입힐 수 있다. 한 화면당 2발.

5) **레이저** : 직격 단발형. 8방향. 공격력 강, 연사능력 저, 관통형. 레이저를 발사하면 겨냥한 방향으로 발사된 후 총구를 돌려도 레이저의 잔해는 남아있다. 한 화면당 1 발.

(2) HOUN

1) **머신건** : 기본무기. 직격 연사형. 8방향. 공격력 중, 연사능력 고, 일반형. 보통의 탄알 형태. 한 화면당 가능한 만큼의 총알이 있다.

2) **샷건** : 근거리 확산형. 3WAY로 공격. 8방향. 공격력 약, 연사능력 중, 일반형. 약간 두꺼운 탄알 형태. 한 화면 각 방향당 3발.

3) **호밍미사일** : 가장 가까이 있는 적을 추적한다. 16방향으로 추적. 공격력 중, 연사능력 중, 폭발형. (폭발에도 데미지가 있다) 한 화면당 4발.

4) **화염방사기** : 근거리(80도트) 연사형. 16방향. 공격력 중, 연사능력 고, 관통형. 한 화면당 7발.

5) **네이팜** : 원거리 지면 추적형. 지면을 타고 진행하는 화염. 주인공이 총구를 향한쪽의 가장 가까운 벽을 타고 화염이 이동한다. 공격력 강, 연사능력 중, 관통형. 한 화면당 2발.

- 캐릭터에 따라 각 종류 무기의 발사 형태가 다르다.
- 각 무기에 따라 숙련도 레벨업의 한도가 다르다.
- 무기는 전투화면에서 무기 셀렉트 키로 선택한다.
- 무기 셀렉트 키로 플레이어 임의대로 5 가지의 무기를 모두 사용할 수 있다. 무기를 바꿀 때는 화면 위쪽으로 글씨가 뜬다.
- 무기의 종류마다 숙련도가 있어서 일정수치 이상의 적을 처리하면 그 무기의 숙련도가 레벨업된다.
- 무기의 숙련도는 캐릭터의 특성으로 기록되어 사용중 다른 무기로 바꾸어도 숙련도는 기억된다.
- 파워업 부스터의 사용으로 일정제한 시간내에 각 무기계열 최고 레벨의 강력한 무기 사용이 가능.
- 아머슈츠는 3종류.

① **방어형** : 폭발에 대한 내성을 가지고 있는 아머 슈츠. 데미지를 1/2로 줄인다.

② **부유형** : 공중에서 점프키를 누르고 있으면 부스터가 작동되어 하늘을 날 수 있다.

③ **공격형** : 아랫층으로 내려가지 못하는 지면에서 아랫방향키를 누른채로 점프버튼을 누르면 일정거리(64도트)를 공격판정이 있는 대쉬를 한다.

- 아머슈츠 아이템을 취득하여 아머슈츠를 착용하게 되면 아머슈츠의 특성에 따라 방어, 공격 등에 메리트가 생긴다.
- 아머슈츠 아이템은 그 아머슈츠의 특성을 지닌 적을 제거하면 취득이 가능하다.
- 근성 개념의 존재로 다음과 같은 조건을 만족 시켰을 때 근성이 발휘되며 에너지 게이지가 하나 생긴다. (무기 등 모든 스테이터스가 그대로)

① 스테이지 3까지 하나도 죽지 않고 갔을 때

② 보스와의 대전시 10초 동안 보스의 급소 부분을 한번도 못 맞추고 죽었을 때

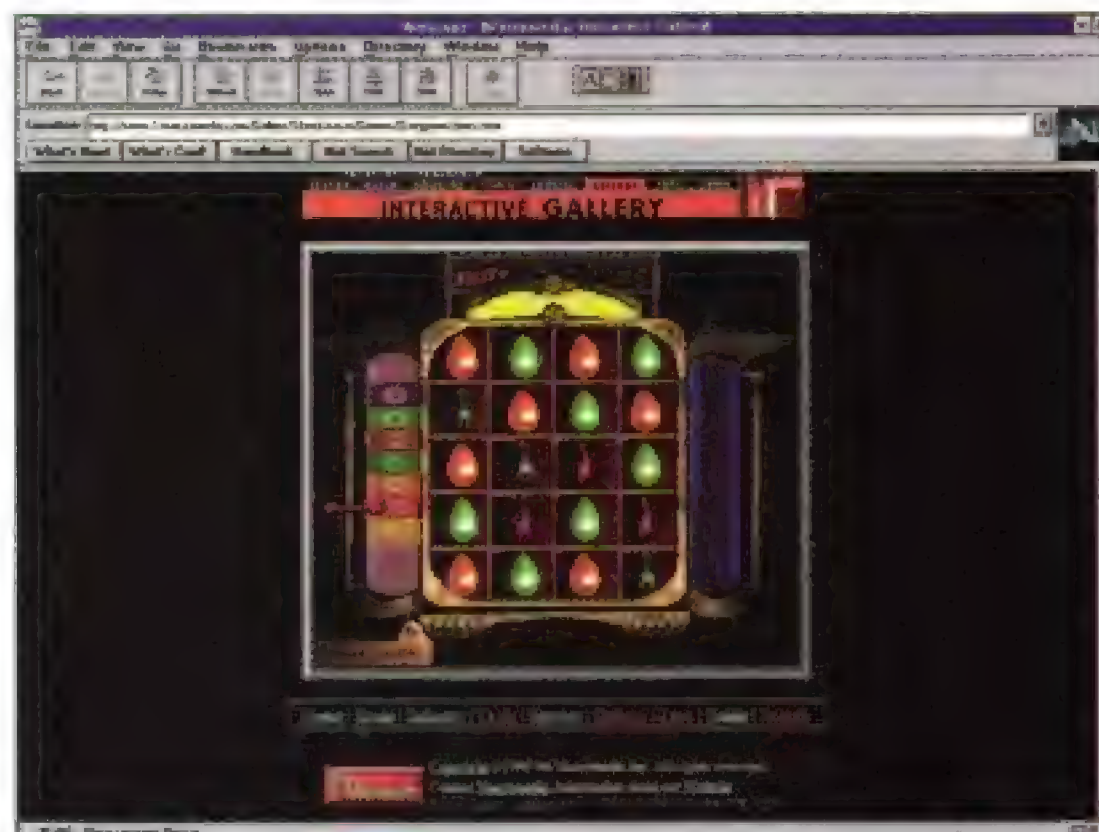
실질적인 인터넷 사이트

인터넷에 대한 사람들의 관심이 높아지면서 많은 사람들이 스스로에게 필요하거나 흥미로운 사이트들을 바로 찾아낼 수 있는 우수한 검색엔진들이 많이 등장하고 있다. WWW이 지금과 같이 굳건한 자리를 지킬 수 있던데 가장 큰 공헌을 했던 검색엔진은 바로 야후 였다. 많은 사람들이 야후 에서 WWW을 시작할 만큼 야후의 영향력은 대단한 것이었다. 그러나 지난 두어달 간에 야후는 최고의 검색엔진에서 별로인 검색엔진으로 추락하고 말았다.

미국정부의 인터넷 규제방침의 발표 이후 야후 가 그동안 사람들의 흥미를 자극하던 성인용 사이트에 대한 일제 정리에 나선 이후의 일이다.

새롭게 등장한 라이코스(http://www.lycos.com)나 알타비스타(http://www.altavista.com)와 같은 검색엔진은 야후가 커버할 수 없는 신선한 사이트들을 연결함으로써 폭발적인 인기를 얻고 있다. 이런 일련의 과정들은 항상 새롭게 급변하는 WWW의 특성을 보여준 것 같다는 생각이 든다.

이렇게 잠깐 사이에 수없이 많은 사이트들이 등장하고 수없이 많은 사이트들이 아무도 찾아오지 않는 쇠락의 길을 걷게되는 이유는 무엇일까? 그것은 바로 기술의 진보와 정보욕구의 폭발에 있다.

그래서 이번달에는 검색엔진을 몇번 뒤지다 보면 찾을 수 있는 사이트 소개보다는 실질적으로 당신의 WWW을 흥미진진하게 만들어 줄 수 있는 방법에 대해서 이야기 해보고자 한다. 전화선으로는 불가능할것처럼 보였던 온라인상에서의 고해상도 음성지원 동화상, 그리고 요즘들어 부쩍 늘어난 리얼 오디오 가 바로 그것이다. 이것들은 더 많은 사이트들을 더욱 쾌적하고 멋진 환경에서 이용할 수 있기 위한 필수 조건이다.

역시 쇼크 웨이브 에서 지원되는 다트게임이다. 화면 밖에서 마우스를 화면 안으로 드래그하면 다트가 던져진다. 한 번의 예선을 거쳐 본선에 진출하게 된다.

쇼크 웨이브 . 32비트 게임기의 시작이었던 3DO에서 일렉트로닉 아츠가 야심작으로 내놓아 인기를 얻었던 슈팅게임과 동일한 이름이다. 그러나 한꺼풀 껍질을 벗겨보면 일개 게임과는 비교조차 될 수 없는 엄청남이 담겨있다. 쇼크 웨이브 를 실행시키면 인터넷에 접속한 채로 움직이는 그림을 감상하는 것 뿐만 아니라 음성도 지원되는 빵빵한 오디오까지 들을 수 있다. 한마디로 온라인상에서의 애니메이션 감상과 일반 PC게임 수준의 게임까지 즐길 수 있다는 이야기이다. 이것은 앞으로 들을 수 있다는 이야기가 아니라 쇼크 웨이브 를 PC에 설치하는 순간부터 즐길 수 있다는 말이다. 매크로미디아 사가 개발한 이 쇼크 웨이브는 1메

쇼크 웨이브 사이트에서 직접 즐길수 있는 게임. 베개를 클릭해 하늘에서 떨어지는 Z를 받아내는 게임이다. 이 게임의 목적은 떨어지는 해골과 칼을 피해 많은 Z를 받아내는 것. Z를 받아내면 베개는 숙면을 취하는 소리를 내고, 해골과 맞닥뜨리면 악몽을 꾸게 된다.

토스터기의 우스꽝스러운 모습을 쇼크 웨이브 이미지로 보여준다. 토스터기의 레버를 마우스로 클릭하면 빵이 구워지는 소리와 함께 작동된다. 일정 시간이 흐르면 잘 구워진 빵이 튕겨 올라오는데 더 맛있는 빵을 위해 한 번 더 구웠다간 새카맣게 탄 식빵을 구경하게 된다.

가바이트 정도 분량의 프로그램으로 설치와 동시에 넷스케이프와 같은 웹브라우저에 등록되어 쇼크 웨이브 체계로 구성된 사이트에서 자동으로 작동된다. 쇼크 웨이브는 인터넷 폰 과 같이 그 프로그램을 이용하기 위해서 프로그램 제작사의 홈페이지에 접속해야 하는 프로그램이 아니라 일반 사이트에서 동화상과 사운드를 지원하는 프로그램으로 그 활용성 면에서 훨씬 사용빈도가 높다고 할 수 있다.

매크로미디아 사의 홈페이지(http://www.macromedia.com) 〈그림1〉 에 가보자. 쇼크 웨이브 의 아이콘과 함께 쇼크 웨이브 를 다운받을 수 있는 메뉴와 쇼크 웨이브 의 기능과 성능을 직접 맛볼 수 있는 일종의 샘플과도 같은 갤러리 메뉴가 마련되어 있다. 이 갤러리 메뉴에는 게임과 간단한 애니메이션이 준비되어 있는데 이용자의 편의를 위해 맛보기로 아주 간단한 게임들만 올라와 있음에도 불구하고 그 응답속도나 그래픽, 사운드 면에서 일반 PC의 하드디스크에 설치된 게임과 전혀 질적인 차이를 느낄 수 없다. 각 게임의 용량에 따라 맨 처음 게임을 시작하는데 약간의 시간이 소모되지만 일단 한 번 실행된 후에는 이전보다 훨씬 더 빠른 속도로 연결되기 때문에 그다지 큰 문제가 되지는 않는다.

또 쇼크 웨이브 프로그램에 대한 자세한 이용설명과 문제점에 대한 질문과 답변, 그리고 쇼크 웨이브 이미지를 홈페이지에 적용시키는 방법 등에 대한 자세한 설명이 곁들여져 있으며 쇼크 웨이브 이미지를 사용하고 있는 사이트로 연결시켜 주는 별도의 검색엔진을 포함하고 있어 쇼크 웨이브 의 재미를 느껴보고 싶은 사용자들의 욕구를 충족시켜 주고 있다. 또 그날마다 추천 쇼크 웨이브 사이트를 선정 바로 연결해 줌으로써 매일매일 새로운 쇼크 웨이브 이미지를 감상할 수 있다. 필자는 우연한 기회에 쇼크 웨이브 이미지로 구현되는 미국대학농구(NCAA) 플레이오프 경기중계를 감상할 수 있었는데 통신바둑대국 감상과 같이 바로바로 진행되는 경기상황을 쇼크 웨이브 의 특성을 한껏 살린 동화상으로 중계해 주고 있었다.

쇼크 웨이브는 매크로 미디아 사이트에서 다운받을 수 있다. 1개월의 사용기간이 정해져 있어 넷스케이프와 같이 새로운 버전이 나올때마다 새로 다운받아야 한다. 물론 1메가바이트라는 용량이 적은 용량은 아니지만 보통의 일반 사이트에 접속하는 것 만큼의 시간으로 동화상을 지원받을 수 있다는 강점을 생각하면 충분히 감수할만 하다. 최근 들어 쇼크 웨이브 이미지로 그래픽을 지원하는 일반 사이트가 점점 늘어가고 있다. 쇼크 웨이브 는 앞으로 더 이상 외면할 수 없는 WWW의 필수 프로그램이 될지도 모른다.

한바탕 쇼크 웨이브 의 파도를 겪은 필자는 이제 쇼크 웨이브를 활용한 사이트 사냥에 나섰다. 쇼크 웨이브 라는 죽이는 프로그램을 받았다면 한 번쯤 눈이 뒤집힐 만한 쇼크 웨이브 이미지 사이트를 찾아나서야 할 것이 아닌가! 그래서 필자가 찾아낸 사이트는 최근 SBS에서 방송되던 FELIX THE CAT'(http://www.bigtop.com/theater) 사이트다. 쇼크 웨이브 의 진가를 발휘하기 위해선 애니메이션이 제격이라는 생각에서였다.

FELIX THE CAT' 사이트에서는 두가지 방법으로 동화상이 지원된다. 한가지는 쇼크 웨이브 를 이용해 애니메이션을 감상하는 것이고 또 한가지는 다운로드 이후 별도의 재생프로그램을 이용해 애니메이션을 감상하는 것이다. 온라인 상태에서 애니메이션을 감상할 경우 발생할 수 있는 시간소요를 적절히 해결하기 위해 두가지 방법으로 애니메이션 동화상 파일을 마련한 섬세한 배려가 돋보이는 사이트이다. 먼저 화면에 나타난 메뉴에서 스스로 선택하고자 하는 메뉴를 클릭하고 어떤 파일을 감상할 것인가를 정한다. 파일의 크기와 내용별로 정리되어 있다. 물론 FELIX THE CAT'사이트라고 해서 고양이 펠릭스만 만날 수 있는 것은 아니다. 여러 가지 애니메이션 파일들이 이용자의 클릭을 기다리고 있다. 쇼크 웨이브 를 이용해 애니메이션을 감상하기로 마음먹었다면 이제 해야할 일은 오직 클릭뿐! 한 번의 마우스 클릭으로 매크로미디아의 쇼크 웨이브 이미지용 화면이 뜨기 시작하고 이내 애니메이션은 우리를 향해 우렁찬 음성을 내며 시작된다.

지면이라는 한계 때문에 독자여러분께 화려한 동화상과 음성을 보여드리지도 들려드리지도 못하는 현실이 안타까울 지경이다.

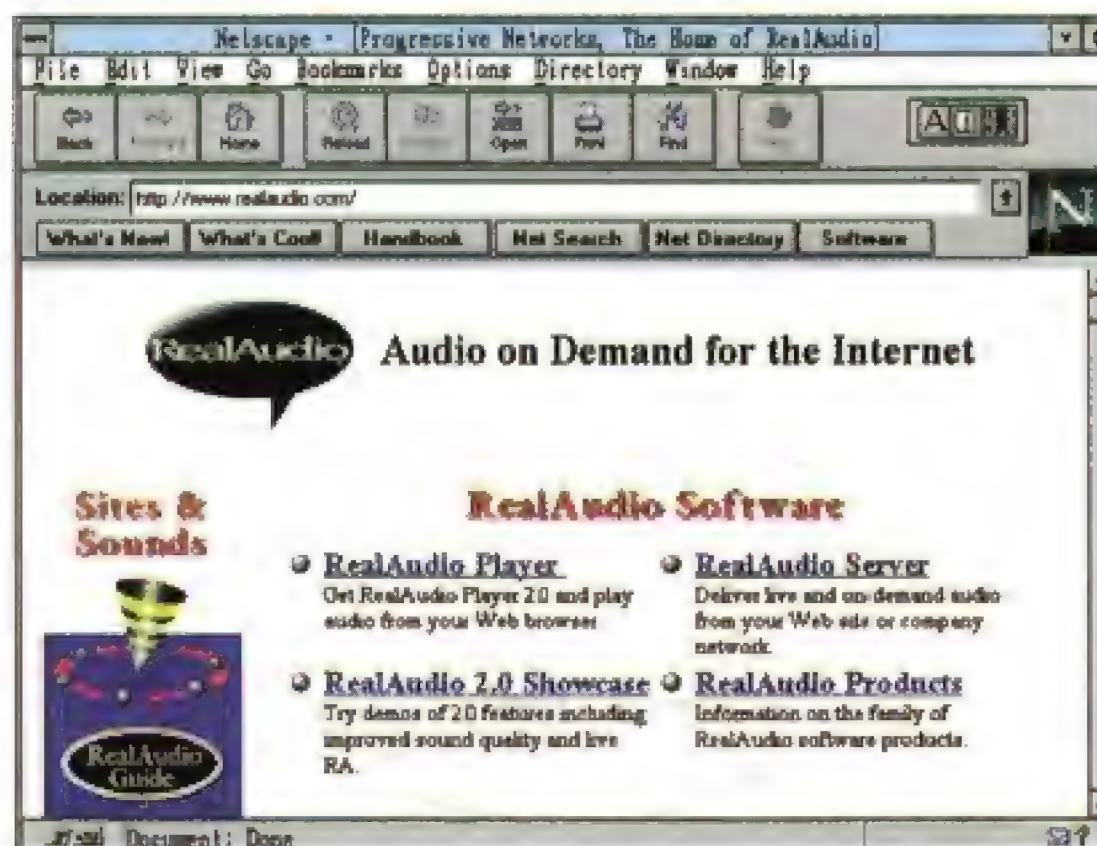
쇼크 웨이브 로 애니메이션에 대한 강한 욕구가 되살아난 필자는 쇼

크 웨이브 를 간단히 이용해 효과만점인 사이트 타이틀을 만들어낸 일본의 지브리 프로덕션 홈페이지(http://www.ntv.co.jp/ghibli/home/index_e.html)를발견했다.

지브리 프로덕션 은 일본 최고의 애니메이터로 손꼽히는 미야자키 하야오가 운영하는 프러덕션으로, 우리의 기억속에 생생한 이웃집 토토로 , 라퓨타 , 나우시카 , 마녀배달부 키키 , 붉은 돼지 등을 만들어낸 최고의 만화영화 제작사이다.

하늘에 떠있는 토토로가 눈을 깜빡거리며 위태롭게 우왕좌왕하는 모습을 코믹하게 담아낸 지브리의 사이트 타이틀은 쇼크 웨이브 가 얼마나 간단하게 최고의 효과를 제공하는지 보여주는 가장 좋은 예라고 할 수 있다. 그동안 지브리가 만든 모든 애니메이션에 대한 필모그래피(애니메이션의 스틸사진과 줄거리, 제작과정등이 담겨있다) 〈그림8〉 지브리에서 애니메이션을 어떻게 만들어 내는지에 관한 프로덕션 노트, 97년 개봉을 목표로 현재 제작중인 애니메이션 모노노케 공주에 대한 소개〈그림9〉, 지브리프로덕션에 관심을 가지고 있는 이용자들을 위한 지브리 포럼, 그리고 지브리에서 만들어낸 캐릭터상품들에 대한 소개까지, 지브리 애니메이션 팬들에게 최고의 서비스를 제공하는 홈페이지이다. 일본어와 영어로 각각 지원된다.

자, 이제 비주얼 위주의 쇼크 웨이브 에 대해 집중적으로 탐구해 보았다.

그렇다면 이제는 좀 귀가 심심해 지는 느낌이다. 물론 쇼크 웨이브 도 뛰어난 음성사운드를 지원해 주긴 한다. 그러나 쇼크 웨이브가 한국에서 미국 LA에서 현재 방송되고 있는 라디오 프로그램을 듣도록 해줄 수는 없는 일. 그래서 실시간 음성지원 프로그램인 리얼 오디오가 있다.

리얼 오디오 는 접속중에 한 번의 클릭으로 다운로드하는 음성을 동시에실시간으로 들을 수 있게 해주는 프로그램이다. 리얼 오디오를 설치한 후 리얼 오디오 서비스가 제공되는 사이트에 접속하면 바로 소리를 들을 수 있다.

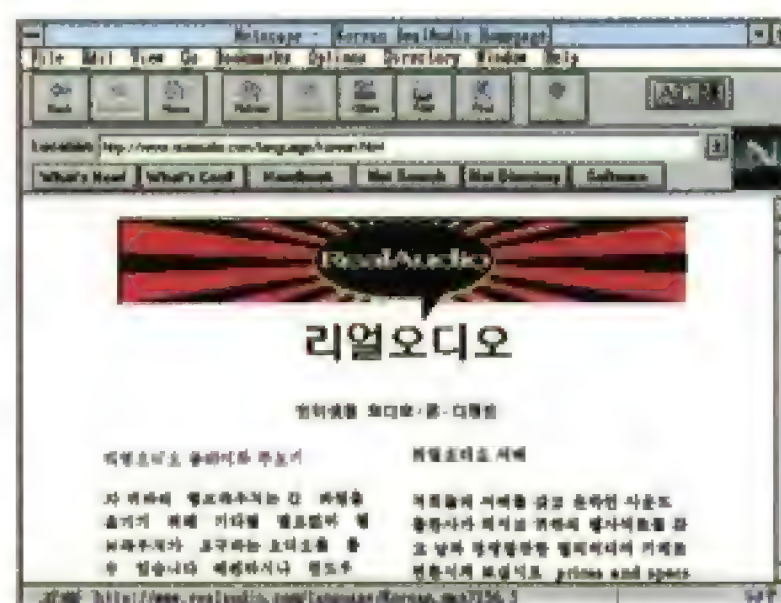
지난 4월 11일의 제15대 국회의원선거 당시 각 방송사가 리얼 오디오를 이용해 전세계 WWW이용자들에게 선거개표결과를 인터넷을 통해 실시간으로 중계할 수 있었던 것 역시 바로 이 리얼 오디오의 힘인 것이다. 리얼 오디오 는 한마디로 WWW의 라디오방송이라고 할 수 있다. 리얼 오디오 홈페이지에 접속하면 우리의 눈에 낯익은 BBC, ABC, PBS를 비롯한 수많은 방송국들의 로고가 눈에 띈다. 자신이 듣길 원하는 방송의 로고를 클릭하면 그때부터 리얼 오디오는 마치 라디오의 전원을 넣는 것과 같이 현재 해당 방송국이 방송하고 있는 내용을 우리에게 전해준다.

리얼 오디오는 공개자료이다.

리얼 오디오 홈페이지(http://www.realaudio.com)에서 다운로드할 수 있다.

용량도 적은 편으로 300K바이트정도이다. 놀라운 것은 리얼 오디오 홈페이지에서 서비스하는 5개언어에 한국어가 포함되어 있다는 사실이다. 영어와 불어, 일본어, 독일어, 그리고 한국어로 서비스된다.

리얼 오디오 홈페이지의 초기화면에서 태극기를 클릭하면 그 이후에는 완벽한 한글로 리얼 오디오 의 구체적인 설치방법과 사용방법, 그리고 리얼 오디오 사이트를 안내받을 수 있다. 최근 들어 정보화 열풍으로 인터넷에 높은 열의를 가진 우리나라의 위상이 점점 높아지는 것을 느낄 수 있는 좋은 예라고 생각한다.

우리나라 사이트에도 리얼 오디오를 지원하는 사이트는 많은 편이다. 특히 KBS 홈페이지의 가요톱텐 메뉴에서는 그주에 순위에 오른 노래들을 모두 리얼 오디오 로 지원하고 있다. 자기가 좋아하는 노래를 클릭해 즉석에서 감상할 수 있는 재미도 전해준다. 그야말로 데이터 압축기술의 놀라운 발전을 온몸으로 느낄 수 있는 기회이다.

아직까지도 많은 사람들이 WWW에 대해 막연한 공포를 느끼고 있는 듯하다.

WWW은 유닉스 체제로 구동되던 기존의 인터넷을 클릭 앤 플레이라고 하는 사용자 인터페이스에 주안점을 두어 변화시킨 것이다. 유닉스모드에서 구현할 수 없었던 그래픽과 리얼오디오, 동영상과 같은 가상공간의 세계까지 누릴 수 있는 것이 바로 이 WWW의 강점이다.

WWW은 사용자의 편의를 우선적으로 고려해 정보를 얻고자 하는 부분에 마우스를 대고 클릭하기만 하면 쉽게 찾고자 하는 정보에 접근할 수 있다. 오히려 복잡한 명령어를 이용해 정보를 검색해야 하는 국내 PC통신 서비스보다 이용하기 쉽다. 많은 사람들이 WWW의 각 사이트의 주소를 일일이 찾아 헤메는 것이 어렵지 않겠느냐고 걱정하는데, 이것도 WWW검색엔진(예를 들어 야후 와 같은)을 이용한다면 아주 쉽게 찾을 수 있다.

게임파워 WWW연재를 처음부터 챙겨보지 못한 분들을 위해 WWW을 여행하기 위한 준비조건과 접속방법을 다시한번 적어본다.

1.WWW여행에 꼭 필요한 것들

- 486급 이상, 램 8MB이상의 SVGA 컴퓨터 (256칼라 이상)
- 한글윈도우 3.1 혹은 한글윈도95
- 넷스케이프 네비게이터, MS 익스플로러와 같은 인터넷 웹 브라우저
- 14,400bps이상의 모뎀
- TCP,Twinsock과 같은 윈속 프로그램
- 접속할 수 있는 인터넷 계정-국내
- 각종PC통신망(하이텔,천리안,나우누리,유니텔)과 인터넷 전문 서비스업체(아이네트,KORNET 등), 각 대학 서버에서 신청할수 있다.

2.WWW여행을 위해 권장할만한 것들

- 하드디스크 여유 50MB이상 권장-WWW은 계속 그래픽이미지를 다운받는다
- 페인트샵 프로 와 같은 윈도우 그래픽뷰어 프로그램-화면 캡처를 위해 필요하다
- 16bit 이상의 사운드카드-리얼오디오 구현을 위해 필요하다
- 기타 자신이 원하는 사이트를 이용하기 위해 필요한 장비와 프로그램

WWW을 이용하기 위해서는 일단 WWW에 계정을 만들어야 한다. 계정을 만드는 방법은 크게 네가지로 나눌 수 있다. 먼저 첫 번째로 현재 국내의 PC통신서비스를 이용하는 있는 경우라면 아주 간단하게 WWW의 세계를 맛볼 수 있다. 하이텔, 천리안, 나우누리의 경우 별도의 WWW서비스에 가입하지 않더라도 자신의 ID를 가지고 WWW에 접속해 분당 25원내외의 별도요금만 지불하면 이용할 수 있다. 그러나 이들 PC통신들은 월 얼마씩의 정액요금으로 사용시간에 관계없이 마음껏 WWW를 이용할 수 있는 정액제 서비스도 함께 실시하고 있다. 아직까지 WWW의 세계를 맛보지 않은 사람이라면 분당 추가요금서비스로 큰 부담없이 WWW를 맛본 후 정액서비스로 본격적인 WWW여행을 시작하길 권한다.

두번째로 일반 PC통신서비스는 운영하지 않고 인터넷 서비스만 운영하는 서버 회사에 계정을 만드는 방법이다. 대표적인 회사로 아이네트와 KORNET이 있다. 이들 회사는 사용 시간대에 따른 차등요금 적용 등 다양한 요금체계를 가지고 사용자들을 유혹하고 있다. 빠른 속도와 원할한 접속을 강점으로 내세우는 이들은 PC통신 사용중에 맛보기로 WWW를 이용하는 사람들 보다는 WWW의 재미에 푹 빠져들어 WWW로 자신의 주무대를 옮길 사람들에게 절적으로 추천할만 하다.

세번째로 나머지 기타 서비스를 이용하는 방법이다. 우리나라에는 하이텔,천리안, 나우누리와 같은 대형 PC통신서비스업체 이외에도 삼성의 유니텔, 현대의 아미넷, 한글과 컴퓨터와 같은 기타 PC통신서비스들이 존재하고 있다. 이들은 다른 업체에 비해 저렴한 가격을 강점으로 내세우며 서비스를 진행중이다.

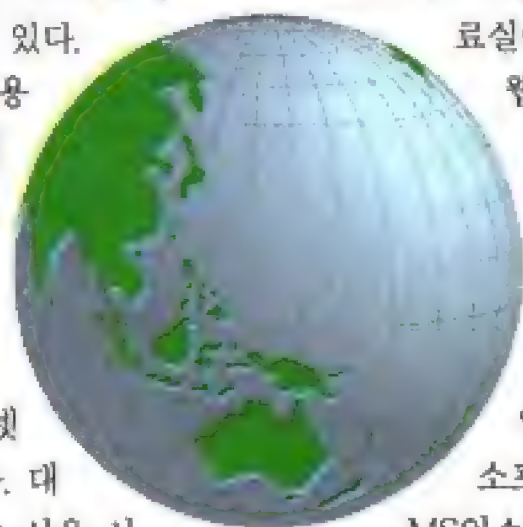
마지막으로 각 대학의 인터넷서버를 이용하는 방법이다. 이 방법은 물론인터넷 서버가 구축되어 있는 대학에 재학중인 사람에게만 가능한 이야기이다. 공대를 중점적으로 육성시키고 있는 몇몇 대학은 학교 내에 인터넷 서버를 가지고 있다. 각 대학별로 마련된 인터넷계정 신청방법에 따라 신청하면 된다.

이렇게 계정을 신청했다면 그 다음은 자신의 PC를 WWW여행에 적합하도록변화시켜야 한다. 일단 가장 중요한 것은 웹브라우저를 설치하는 일이다.(물론 모뎀이 기본적으로 깔려 있는 상태를 가정하고서 말이다) 천리안은 천리안매직콜, 나우콤은 나우로윈, 유니텔은 유니윈과 같은 자체 그래픽 통신프로그램을 가지고 있으며 이들프로그램은 윈속프로그램을 내장하고 있다. 윈속프로그램이 내장된 통신프로그램을 이용할 경우에는 통신프로그램의 웹브라우저 등록 명령을 실행하여 웹브라우저가 설치된 디렉토리를 지정해 주면 WWW여행의 준비는 끝난다. 나우콤을 예로 들면 나우로윈에 웹브라우저를 등록한 다음 go WWW라는 명령어를 입력하면 바로 WWW 나우콤 홈페이지로 연결된다.

만약 하이텔이나 여타 다른 서비스를 이용하여 WWW에 접속하고자 한다면 그때는 TCP/IP나 Twinsock과 같은 윈속 프로그램을 공개자료실에서 다운받아 윈속프로그램으로 서비스 망에 접속하고 웹브라우저를 띄워야 한다. 이경우의 더욱 자세한 접속방법은 내용이 많은 관계로 각 PC통신서비스의 WWW강좌를 이용하길 권한다.

그렇다면 과연 웹브라우저는 어떻게 구할것이냐 하는 궁금증이 남는다. 대표적인 웹브라우저인 넷스케이프 네비게이터가 3월로 상용화 됨에 따라 최근들어 MS익스플로러를 이용하는 사람이 많아지고 있다. 마이크로소프트가 WWW시장 확대를 위해 무료로 제공하고 있는 MS익스플로러는 각 PC통신망의 WWW관련 자료실에 등록되어 있으며 윈도95에는 기본적으로 내장되어 있다.

넷스케이프 네비게이터의 경우에도 학생은 무료로 사용할 수 있으며 각종 경로를 통해 무상으로 제공되기도 한다. 넷스케이프 네비게이터는 WWW 넷스케이프 홈페이지에서 무료로 다운받을 수 있으므로 넷스케이프 네비게이터를 사용하고자 한다면 일단 MS익스플로러를 이용하여 WWW에 접속한후 다운받아 사용하거나 주위사람을 통해 프로그램을 얻어 사용하기를 추천한다.

일단 WWW에 접속한 이후 영어실력이 딸리는 사용자라면 모든 언어가 영어로만 구현되고 있다는 사실이 당혹스러울 것이다. 그러나 WWW을 여행하면서 늘어가는 영어실력을 뿌듯하게 느낄수도 있을 것이다. 정 영어가 거북한 사람이라면 한글로 서비스되는 국내 사이트를 이용하면 된다. 국내 사이트에 대한 소개는 각종 매체에 쏟아지고 있으며 앞으로 계속될 게임파워 의 WWW연재에 관심을 보인다면 충분히 찾아갈 수 있다. 좀 더 빨리 국내 사이트를 여행하고 싶다면 WWW검색엔진인 야후 나 라이코스 , 알타비스타 에서 검색어로 korea'를 입력하는 방식으로 찾을 수 있을 것이다. 이들 검색엔진에는 WWW의 중요한 사이트는 모두 망라되어 있다.

Brain Dead 13

장르	액션 어드벤처
제작사	레디 소프트
유통사	LG 소프트웨어
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	5월 예정
가격	미정
문의처	LG 소프트웨어(02-3459-5835)

레디 소프트사의 게임을 한번이라도 해본 게이머들이라면 그 회사 게임들의 특징을 단번에 이해할 수 있을 것이다. 그 당시 인기를 끌었던 「용굴」, 「스페이스 에이스」같은 게임들은 아직까지도 사랑 받고 있으며 어쩌면 지금의 인터렉티브 게임의 원조격이라고 할 수 있다.

그 이유는 아케이드 게임이면서 단순하게 이동을 하는 방식이 아니라 각 장면마다 해당되는 키를 순발력 있게 입력해야만 그 장면을 넘어갈 수 있기 때문이다. 만약 키를 한번이라도 틀리게 입력하거나 가만히 있을 경우 재미있는 애니메이션과 함께 주인공이 죽거나 다치는 화면을 맛보게 될 것이다.

이번에 출시된 브레인 데드 13의 경우는 레디 소프트사가 오랜만에 출시한 아기자기한 애니메이션 스타일의 액션 아케이드 게임이다. 무엇보다 자사의 예전 게임들에 비해 그래픽이 향상되어서 거의 동영상 만화에 가까울 정도로 자연스럽게 표현되고 있다. 여기에 각종 음성 사운드가 효과음과 함께 실감나게 표현되고 있어 게이머는 게임을 한다기보다는 아예 만화 속의 주인공이 된 듯한 착각을 느낄 수 있을 것이다.

게임의 이야기

게임의 줄거리는 사악한 박사인 네로 뉴로시스의 브레인 성 바닥 깊은 곳에서 악마를 부활하기 위한 준비가 시작되고 있다. 하지만 기계적인 결함에 의해서 뭔가가 잘못 되었다고 악마가 말하자 박사는 기계 수리공을 부른다. 그가 다름 아닌 게임의 주인공 랜스이다.

그는 신비스러운 성으로 초대받는 영광을 얻게 되었지만 초대받은 환상의 성에는 다름 아닌 괴물과 악귀가 들끓고 공포와 스릴이 넘치는 악령의 성이었다. 하지만 주인공 랜스는 기계를 수리하고 부활을 준비중인 악마를 보고도 이것이 장난인줄 알고 전혀 두려워하거나 놀라지 않는다.

하지만 악마는 그에 분노하고 그를 혼내주기위해 온갖 함정과 괴물들을 불러 놓는다. 결국 악마는 박사에게 랜스를 죽일 것을 명령한다. 랜스는 이 위험스러운 브레인 성에서 탈출하기 위해 목숨을 건 모험을 벌이게 된다.

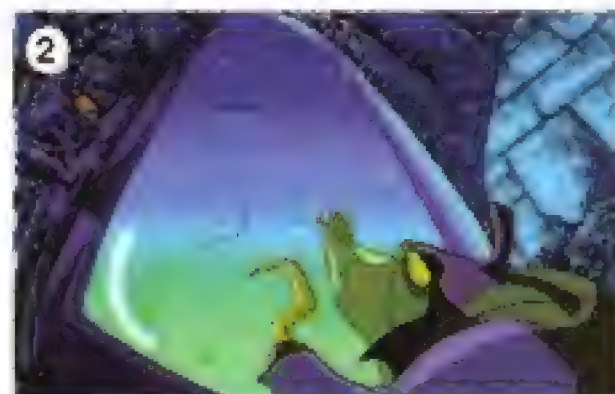
키조작에 대하여

키조작은 간단한 편이지만 가장 중요한 것은 각 장면에 해당되는 키를 얼마나 정확한 순간에 누르느냐에 달려 있다. 특히 각 장면에서 조금이라도 키를 늦게 누르거나 빨리 누를 경우도 컴퓨터에서는 그것을 인식하지 못하고 게이머를 악마의 재물로 삼는다.

따라서 앞으로 설명하는 키조작을 해당 장면에 맞게 누르면서 진행하도록 하자. 또한 갈림길에서는 게이머가 가고자 하는 방향에 따라 이야기가 달라질 수 있는데 게임은 이벤트 방식으로 진행되므로 어떠한 순서라도 상관없다. 단지 목적이 성안을 모두 탐험하여 빠져 나간다는 데에 있으므로 침착하게 진행하기 바란다.

침실을 빠져나가자

일단 게임의 시작은 4갈래의 갈림길이 있는 곳에서부터 시작이다. 여기서 외쪽으로 나가면 성을 빠져나가는 문인데, 아직 랜스는 나갈 수 없다. 일단 악마들이 쫓아오므로 일단 ↓를 눌러 아래로 내려가자.

그러면 복도에서 3갈래의 길이 나오는데, 계속 →로 지나가자. 그러면 유령이 있는 침실이 나온다. 여기서 게이머는 처음으로 약간 어려운 이벤트를 만나게 된다. 우선 ↓를 눌러서 아래로 허리를 굽혀 베개를 집자. 그런 다음 <스페이스바>를 눌러서 첫 번째 유령을 해치운 다음 다시 한 번 <스페이스바>를 눌러서 또다른 유령을 해치우자. 마지막으로 한 번더

❶음산한 분위기가 감도는 성
❷하늘을 올고러미 바라보며 부활을 준비중에 있는 악마
❸천진스러운 장난을 자주하는 랜스

〈스페이스〉바를 누르면 랜스는 베개를 던진다. 그 다음에 →키를 눌러 오른쪽 문으로 방을 빠져나오자.

방을 나서면 서재처럼 보이는 곳에 늙은 유령이 자리를 잡고 있다. 일단 랜스는 첫 번째 사다리를 내려오는데, 여기서 ↓를 눌러서 다음 사다리로 내려오자. 그런 다음 유령이 잡기 전에 곧바로 ↑를 눌러 계단을 올라간 다음에 →를 눌러 문을 통해 밖으로 나가자. 그러면 그 늙은 유령을 화를 내면서 책을 집어넣는다.

여기서 주인공은 3갈래 길에서 선택을 하게 된다. 여기서 발코니 쪽(위쪽)으로 다가서면 정원으로 뛰어내리게 되며, 오른쪽으로 진행하면 박쥐가 있는 방으로 들어선다. 정원으로 들어서는 이벤트는 잠시 후에 설명하기로 하겠고 우선 오른쪽으로 들어가는 방으로 가 보도록 하자.

지네와의 힘겨운 싸움

이제 게이머는 온갖 괴물들이 몰려 있는 방에 들어서게 된다. 일단 ↓ ← →를 사용하여 잽싸게 괴물들을 피하자. 그런 다음에 → →를 눌러 지네가 있는 방으로 들어가자. 이 방에 있는 지네는 사람보다도 더 큰 지네인데, 그 식욕은 너무 강해서 순식간에 랜스의 머리를 물어 버릴 정도이다.

우선 지네와 만났을 때에 〈스페이스바〉를 눌러 지네를 앞에 두고 점프를 한다. 그 다음에 ↑를 눌러서 층계를 올라간 다음에 〈스페이스바〉를 누른다. 그러면 그 기능에 의해 문이 열리고 →를 눌러서 문을 빠져나가자.

마녀의 실험실

지네를 빠져나온 게이머에게 또다른 시련이 닥친다. 다음으로 들어온 방은 사람을 요리하는 마녀의 실험실이다. 우선 랜스가 사다리를 올라가자 검은 고양이 한 마리가 랜스를 노려보고 있다. 우선 고양이가 심상치 않게 느껴지므로 일단 고양이를 피하는 것이 상책일 것이다.

우선 ↑를 눌러 고양이를 뛰어넘자. 그러면 고양이가 랜스를 잡기 위해 쫓아오는데, 도망 다니다 보니 서재가 보인다. 그러나 그대로 진행하다가는 서재에 부딪혀 고양이에게 공격을 당할 듯 싶다. 재빨리 〈스페이스바〉를 눌러 서재를 뛰어 넘자.

그런 다음에 ←를 눌러 고양이게 위에서 떨어지려고 하는 순간에 다시 한 번 더 ←를 눌러 고양의 공격을 가까스로 피하도록 하자. 일단 3갈래로 나뉜 갈림길에서 ↑를 눌러 밖으로 나가자.

밖으로 나가면 성벽이 보이는데 마녀는 계속 랜스의 뒤를 밟으며 쫓아온다. 그런데 게이머는 일단 성벽에 붙어 있으므로 〈스페이스바〉를 눌러서 마법사를 살짝 피하자. 그런 다음에 밖으로 나가기 위해 계속 ← ←를 누른다. 그러면 랜스는 마녀가 타고 있다는 빗자루 위에 올라타면서 마녀는 있는 힘을 다해 랜스를 떨어뜨리려고 하지만 오히려 자기가 성벽에 부딪치고서 추락사한다. 이때에 랜스는 상황을 봐서 〈스페이스바〉를 누른 후에 점프를 하면 빗자루에서 안전하게 점프할 수 있다.

고릴라 럭비 선수와의 대결

마녀와의 힘든 싸움을 거친 후에 랜스는 아까의 갈림길에 와 있다. 갈림길에서 ←를 누르면 망치처럼 생긴 악마와 만나게 된다. 그를 보았다면 즉시 〈← → 스페이스바 ↑〉를 눌러서 높은 지대로 올라가야 한다. 다음에 ←를 누르면 도망칠 수 있다.

이곳을 도망치면 나선형으로 생긴 긴 계단이 이어진다. 그러나 계단은 난간도 없이 상당히 위험해 보인다. 그런데 뒤에서는 박사가 계속 쫓아오고 있다. 그 순간 앞에 갑자기 길이 끊기면서 옆의 쇠사슬 붙잡아야 할 것 같다. 따라서 재빨리 → 키를 누르자. 그러면 박사는 아래로 떨어진다.

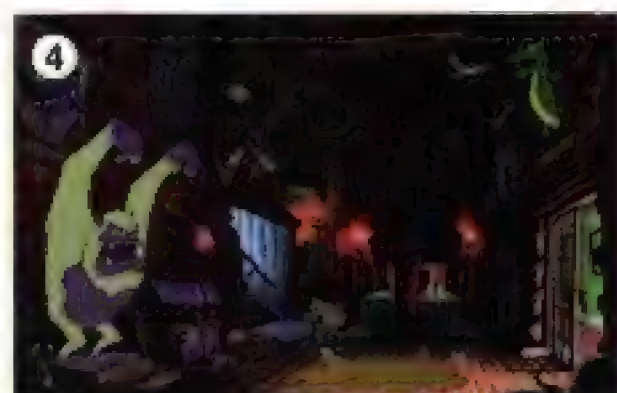
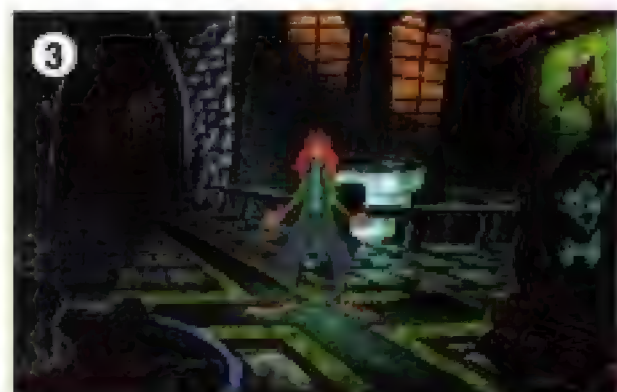
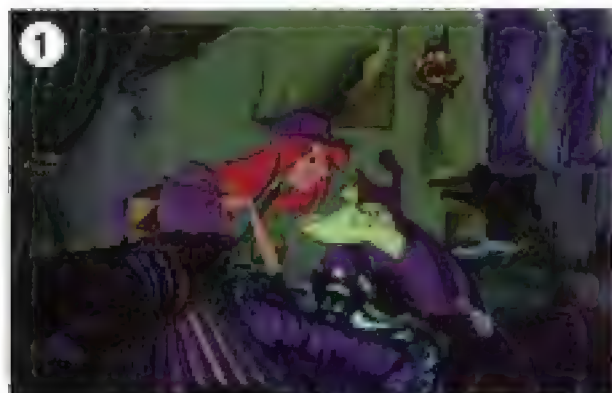
이제 게이머의 얼굴에 갑자기 럭비공이 날아올 것이다. 아마도 대부분의 게이머가 여기서 아무론 손도 쓰지 못한 채 럭비공을 맞고 말 것인데 그 공을 던진 장본인은 다름아닌 프랑켄슈타인 같은 생김새를 한 고릴라 럭비 선수이다.

일단 그의 난데없는 공격을 피하기 위해서 〈스페이스바〉를 누르자. 그러면 그 괴물은 다시 한 번 자신과 럭비 게임을 하자고 제안하면서 마구 공을 던진다. 일단 ↑키를 눌러서 피한 다음에 그는 과격하게 태클을 걸어온다. 태클을 피하기 위해서 →를 누르면 오른쪽으로 피할 수 있다. 다시 피하기 위해 →를 누르면 옆방에 피신할 수 있다.

하지만 피신도 잠깐 그는 쇠파이프를 휘두르면서 쫓아온다. 그 옆에 보니 너트로 만든 재미있게 생긴 농구 골대가 있다. 농구 골대에 오르기 위해서는 ↑ → →키를 연속적으로 눌러서 피해야 한다. 이제 농구 골대에 올라섰으니 그 괴물이 올라오지 못할 것이라고 생각한 랜스는 그를 약올리기까지 한다. 그는 잠시 후에 화가 났는지 갑자기 농구 골대를 잡아서 휘어 버린다.

잠시라도 지체하면 화가 난 그의 펀치에 의해 가루가 될 듯 싶다. 우선 〈스페이스바〉를 눌러 그 괴물의 머리 위로 뛰어내린다. 그 다음에 ↑를 누르면 랜스는 그 위에 올라탄다. 랜스가 고릴라 괴물의 얼굴을 가렸으므로 고릴라는 랜스가 가고자 하는 방향으로 움직이게 된다.

하지만 그들이 달리는 공간은 전기선들이 깔려져 있는 위험한 공간이다. 따라서 자칫 방향을 잘못 틀 경우 둘다 감전되어 죽고 말 것이다. 이 부분에서는 키조작법을 익히는 수밖에 없다. 제대로 게임을 하기 위해서는 수십 번의 클리어를 반복해야 하겠지만 시간 절약을 위해서 키조작을 알려주면 다음과 같

❶랜스와 악마들과의 전쟁이 시작된다
❷침실에서 유령들과 베개 싸움을 벌여야 한다
❸첫 번째 갈림길에서 선택은 중요하다
❹꼭 박물관 같은 거실이다
❺자칫하면 고양이가 얼굴을 할퀼 것이다
❻지네와의 싸움은 참으로 힘들게 느껴진다

다. 우선 ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ → ← ↑ ↑로 입력해 보자. 그러면 손쉽게 고릴라 괴물을 벗어날 수 있다.

엘리베이터 위에서의 대결

그런데 밖을 나와서 보니 박사가 괴물과 주인공을 함께 죽이려고 하고 있다.

게이머는 엘리베이터 위에 매달려 있다. 그 엘리베이터의 도르래 위에를 이미 악마가 장악하고 있어서 악마의 손동작 하나에 의해 랜스는 아래로 굴러 떨어질 위험에 처해 있다. 그러나 의외로 손쉽게 ←키를 누르면 지붕 위로 피하게 된다. 다시 ←를 누르면 아래로 떨어지게 된다.

아래로 떨어지게 되니 4갈래 길이 있다. 그냥 위쪽으로 걸어가도록 하자. 그러면 이곳은 고급 요정처럼 네온사인이 환하게 밝혀져 있다. 이곳의 앞에 비비의 살롱이라는 간판이 보이는데 한번 들어가 보자. 만화 속에서 아리따운 여주인공처럼 보이는 여자가 랜스를 반가이 맞이해 준다. 그러나 그녀의 아름다운 모습 안에는 무서운 음모가 숨겨져 있는 것처럼 보인다.

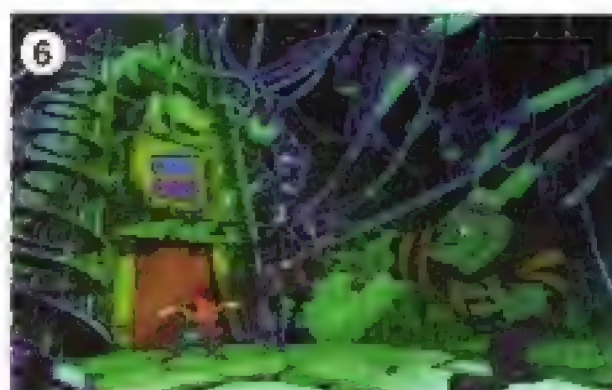
비비디의 뷰티샵

미용실에 들어서자 비비디는 랜스에게 거미줄로 만든 가운을 입혀 준다. 가만히 앉아 있으면 갑자기 왼쪽에 흡혈 거미가 나오면서 랜스를 공격한다. 이때에 재빨리 〈스페이스바〉를 눌러서 흡혈 거미를 피하자. 거미를 피한 다음에 그녀는 면도를 할건지 매니큐어를 할건지 물어 본다. 이때에 매니큐어를 한다고 대답하면서 → 키를 누르자. 만약 다른 대답을 하면, 그녀는 순식간에 랜스의 피를 빨아먹는다. 그녀의 정체는 바로 흡혈귀인 것이다. 따라서 랜스는 긴장을 하고서 이곳을 그녀가 눈치채지 않게 그녀에게 협조하면서 빠져나가야 할 듯 싶다.

일단 그녀는 랜스에게 매니큐어를 해 주겠다고 달콤한 제안을 하면서 도마 같은 곳에다가 랜스의 손가락을 든다. 그런데 그녀가 매니큐어를 해주겠다는 것은 사시미칼 같이 무서운 칼로 손가락에 피를 내어서 빨갛게 물들여 주겠다는 뜻이었다. 나중에 느낌으로 눈치챈 랜스는 그녀의 내리찍는 칼을 피하기 위해서 다음과 같은 키조작을 연속적으로 입력해야 한다.

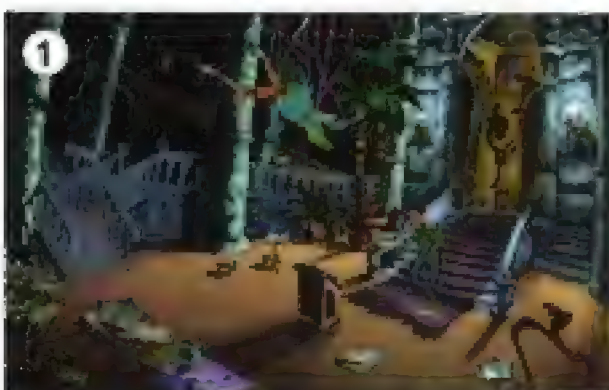
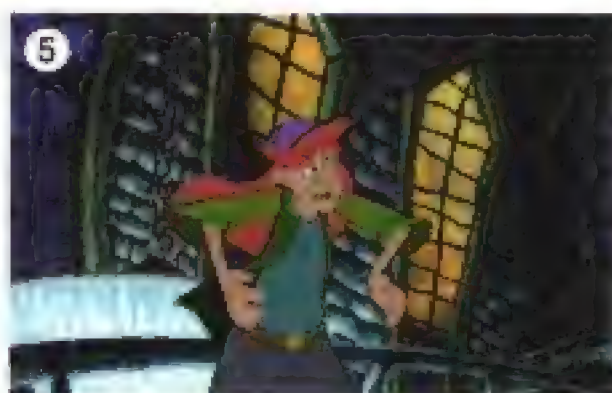
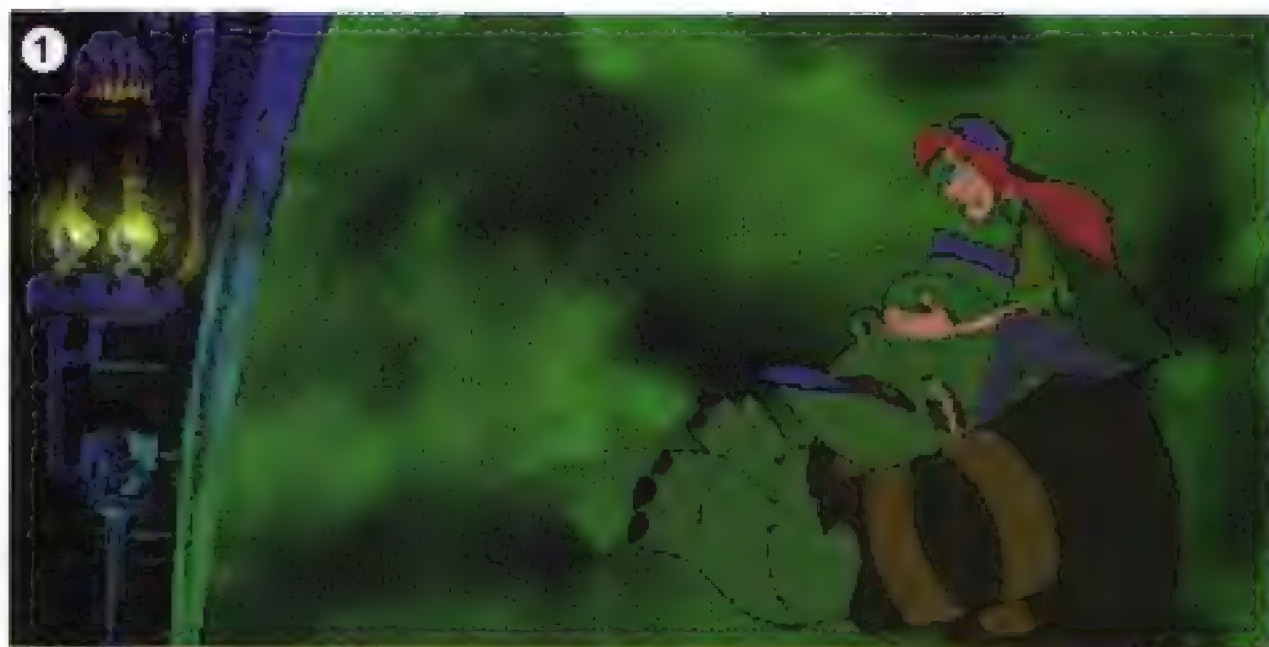
↓ ← ↓ → ← ↑ ←라고 누르면 그녀의 칼을 가까스로 피할 수 있다. 랜스가 자기의 성의를 무시한 것 같아 화가 난 비비디는 그에게 머리를 다듬을 건지 면도를 할 건지에 대해 질문을 한다. 여기서 머리를 다듬을 것이라고 대답하기 위해 → →라고 입력하자.

그러면 비비디는 랜스를 거의 반강제로 머리 다듬는 기계의 의자 위에 앉힌다. 이 기계에 앉는 순간 랜스는 생과 사를 왔다갔다하게 된다. 잠시라도 잘못 움직일 경우 기계에 의해 자신의 몸이 산산조각 나는 처참한 광경을 지켜봐야 할지 모른다.

일단 기계를 재빨리 피하기 위해서 〈스페이스 바〉를 누르자. 그러면 잠시 후에 비비디에 의해 갇혀 있던 박사가 고문 틀에서 빠져나와 흉기를 들고서 랜스를 찌르려고 이쪽으로 향한다. 그러나 잠시 후는 자기 함정에 빠지듯 땅바닥에 있는 해골을 잘못 밟고서 넘어지면서 반대편에서 어리둥절 바라보고 있는 비비디와 부딪힌다.

이때에 랜스는 좋은 기회를 놓치지 않고서 박사를 발로 밟는다. 발로 밟기 위해서는 〈스페이스바〉를 사용하면 된다. 그런 다음 잠시 몸을 피하면 비비디는 그 기계에 의해 보기에도 흉직한 모습으로 변하여 나온다.

정원에서의 모험

이 이벤트는 아까 처음에서 설명하고자 하였던 또다른 길이다. 아마도 브레인 데드 13의 데모 버전을 구해서 해본 게이머라면 이 정원에서의 모험을 미리 즐겨 보았을 것이다. 이곳은 복잡한 미로처럼 얽혀 있는 곳으로서 여러 가지 방법이

❶일랍 인형은 날으는 피터팬?
❷뱀이 랜스의 머리를 삼키려는 순간
❸계단을 힘차게 뛰어오르는 랜스
❹인간을 잡아먹는 식인 두꺼비
❺정원에서 길을 잃다
❻우스꽝스러운 고릴라가 럭비볼을 던진다
❼화가난 고릴라
❽너트로 만든 농구대 뒤에 숨는 랜스

있을 수 있다.

하지만 한가지 공통적인 목적은 정원의 분수대에 도착하는데 있다. 하지만 분수대에 가기까지에는 많은 위험이 도사리고 있다. 특히 정원 안에는 사람을 잡아먹는 식인 두꺼비가 능청스러운 모습으로 기다리고 있으며, 재크와 콩나무에서나 등장할 법한 콩나무가 랜스를 감아버리기도 한다. 또한 거대한 구렁이가 숨어 있어서 이곳에 들어가면 순식간에 랜스는 구렁이의 먹이로 변하게 될 것이다.

하지만 이러한 미로를 통과하여서 분수대 근처에 도착하면 갑자기 바닥이 무너진다. 아무런 대응을 하지 않고 멍청이서 있다가는 바닥으로 빨려 들어갈 듯 싶다. 우선 앞으로 점프를 하기 위해서 ←키를 누르면 점프를 하게 된다. 다시 또한번 피하기 위해 분수대 위로 뛰어든 다음에 다시 앞으로 넘어질 때에 석상을 붙잡자. 석상에 몸을 의지하기 위해서는 〈스페이스바〉를 적절한 순간에 눌러야 한다.

그 다음에 다시 석상이 랜스를 공격할 때에 〈→ 스페이스바 ↓〉을 연속적으로 누른 다음에 다시 또다른 석상이 공격을 가하는데, 그에게 두 번의 공격(스페이스바를 연속 두 번)을 누른 다음에 스페이스바를 눌러 위로 점프를 한다.

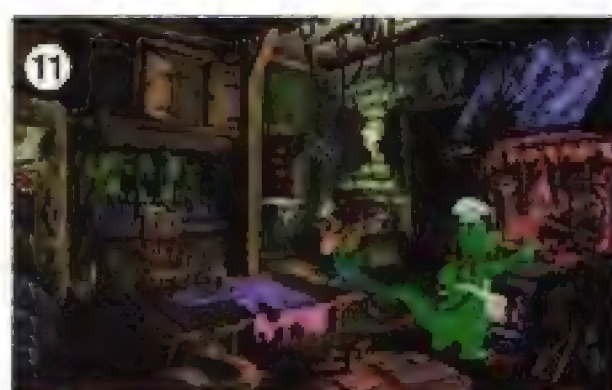
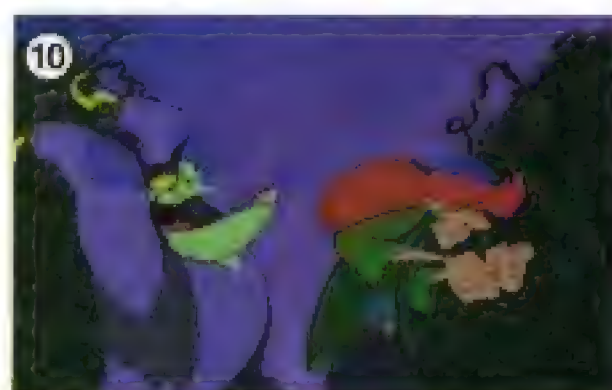
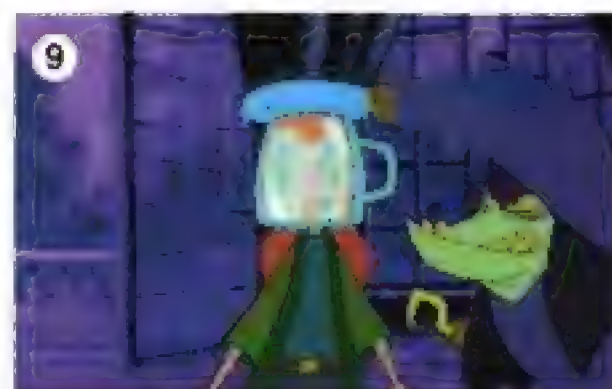
다시 앞으로 나아가면 석상들 중 가장 큰 석상이 공격을 가한다. 하지만 랜스의 작은 몸으로 석상을 물리치기에는 아직 역부족인 듯 보인다. 일단 → 키를 눌러 옆으로 뛰면 물고기 모양의 석상이 보일 것이다. 그 위로 올라가기 위해 → 키를 누르자. 그러면 거기 서 있는 동상이 거대한 포크를 가지고 마구 찌르려고 한다.

아마 조금이라도 방심한다면, 랜스의 몸에는 3개의 포크 구멍이 나 있을 것이다. 일단 그의 공격을 피하기 위해서 → ← →을 차례로 누른다. 그런 다음에 그 석상을 이기기 위해서는 포크를 빼앗아야 할 것 같다. 그러기 위해서 〈스페이스바〉를 눌러서 포크에 매달리자.

그러면 그 석상은 귀찮은 듯이 마구 포크를 휘두르면서 랜스를 바깥으로 떨어뜨려 버리려고 한다. 이때에 재빨리 〈스페이스바〉를 눌러 석상 머리 위로 뛰어내리자. 그 다음 기계로 움직이는 석상의 케이블을 끊어버리기 위해 〈스페이스바〉를 누르자. 그러면 동력 케이블이 끊어지면서 석상의 움직임에 이상이 생긴다.

다시 옆으로 뛰어내리기 위해 →를 누른 다음에 다시 포크 위로 매달리도록 하자. 포크 위에 매달리는 방법은 아까와 마찬가지로 〈스페이스바〉를 누르면 된다. 이제 석상이 다시 랜스를 던지려고 하는데 끝까지 버티기 위해 〈스페이스바〉를 한 번 더 눌러 주면 랜스는 석상과의 전투에서 승리할 수 있다.

❶고릴라의 눈을 가리고 그를 조종하자
❷해골 조각처럼 부서지는 랜스의 몸
❸화장을 고치는 마녀 비비디
❹랜스에게 면도를 해주겠다는 달콤한 제안
❺랜스의 목이 달아나게 생겼다
❻그 미모는 다 어디가고…
❼악귀들에게 당한 랜스의 무덤
❽2층으로 올라가자
❾믹서기에 머리가…
❿앗! 뒤를 조심하자
⓫아기 공룡이 요리를?
⓬검은 연기와 함께 성이 폭발을…

POWER A to Z

삼국지4 파워업 키트

장 르	전략시뮬레이션
제작사	고에이
유통사	비스코
시스템 요구사항	386이상/4메가 이상(EMS 2MB이상)
발매일	5월 예정
가 격	29,700원
문의처	BISCO(02-401-2531)

"삼국지 2" 부터 본격적으로 국내에 알려진 KOEI(光榮)는 이제 전략시뮬레이션의 대가로 자리잡고 있으며 국내 매출에서도 상당한 영향력을 주는 회사로 인정받고 있다. 삼국지 시리즈는 현재 일본에서는 5탄까지 출시 되어 있고 국내에서는 4탄까지 한글화 되어 판매되고 있다.

삼국지 4는 국내에서 가장 많이 판매된 게임중 하나이며 발매된지 6개월이 흐른 지금에도 꾸준히 판매되는 게임 중 하나이기도 하다. 그것을 반영하듯 탄생한것이 바로 파워업 키트이다.

파워업 키트의 설치

우리나라에서 파워업 키트라는 용어는 그다지 익숙한 편은 아니다. 기존의 몇몇 게임들이 미션판을 판매하기는 하였으나 그것은 단순히 어려운 스테이지가 늘어나는 것으로 꽤 황당한것도 많이 있었던 것도 사실이지만 삼국지 4의 파워업이란 어떤식으로 적용이 될지 의문점이 아닐수 없었다.

삼국지4 파워업 키트는 모두 4장의 3.5인치로 구성되어 있고 1번 디스크를 넣은후에 INSTALL하게 되면 오리지날 삼국지4의 방을 물어보게 된다. 여기서 삼국지 4가 인스톨되어있는 방만 입력하게 되면 쉽게 설치할수 있게 된다. 단 기존의 삼국지 4가 없다면 당연히 삼국지4의 파워업 키트도 사용할수 없게되니 주의하시길..

파워업 키트의 바뀐점

1. 일기토 모드

파워업 키트를 실행시키자 마자 눈에 확 띄는 메뉴가 바로 일기토 모드이다. 이미 매니아들 사이에는 일기토만 즐기는 사람이 많이 있지만 그래도 아직까지 일기토대전을 시켜보지 못한 장수가 더 많이 있을 것이다. 일기토대전 모드는 개인전과 토너먼트 모드로서 모든 장수의 일기토를 즐길수 있다.

1) 개인전 토너먼트

16사람의 장수가 토너먼트 형식으로 우승을 가리는 것으로 비기게 되면 승리자가 나올때까지 계속하게 된다. 우선 모드선택에서 토너먼트를 선택하고 형식선택에서 개인전을 선택하면 장수의 일람이 표시된다. 개인전 토너먼트에 참가시키고 싶은 장수를 일람에서 16명을 선택할 수 있고 16명을 선택하지 않고 결전을 누르게 되면 자동으로 16명이 선택된다. 그후 토너먼트표가 생기고 자동으로 배치가 되며 일기토가 실행된다. 대전중 장수의 체력은 다음 일기토에서 자동으로 회복되나 부상한 경우에는 무력치가 내려가게 된다.

2)단체전 토너먼트

8팀이 토너먼트의 형식으로 단체우승을 결정한다. 한팀당 5사람의 장수를 선봉부터 대장까지 결정하여 승부를 벌인다. 모드에서 토너먼트를 선택하고 단체전을 설정하면 단체전 등록표에 선봉,차봉, 중견, 부장, 대장을 결정한다. 이것을 반복하여 8팀을 만든다. 모두 선택하지 않고 결정을 클릭하면 자동으로 팀이 결정되게 된다. 단체전이 시작되고 그 결과에 따라 승자는 흰색, 패자는 적색으로 대전표와 결과표에 표시된다. 마찬가지로 체력은 단체전이 끝나면 회복하나 부상자는 무력치가 떨어지니 주의 할것.

2. 추가 시나리오

파워업 키트에서 추가된 기능중의 하나가 편집기능이다. 편집기능은 장수 개인의 데이타 즉 24개의 개인능력과 통솔력과 무력등 10가지 개인의 특성을 편집할 수 있을 뿐아니라 얼굴까지 편집이 가능하고 각 도시별 17가지의 데이타를

❶8쌍의 단체전 팀. 이 사람들이 모두 싸우려면 시간도 꽤 많이 걸린다
❷단체 1회전 중에서도 승리한 사람은 흰색, 패한 사람은 적색으로 표시된다.
❸기능 명령중에서 편집기능이 추가되었다

마음대로 수정할수 있다. 이러한 기능은 이미 통신을 통해 확보하고 있는 매니아도 있겠지만 파워업 키트에서의 편집기능의 의미는 약간다르다. 왜냐하면 기존의 삼국지4는 에디트만하면 게임이 너무 쉬워질수 있고 컴퓨터도 적극적인 공격이 없으므로 재미가 없었는데 파워업 키트는 컴퓨터의 공격이 무지막지하다. 아무리 삼국지의 도사라 하더라도 편집기능없이 가상시나리오를 버티기는 거의 불가능 하다. 시나리오는 기존의 삼국지4의 6개시나리오에 추가된 다음의 가상 시나리오 3개를 더하여 모두 9개 이다.

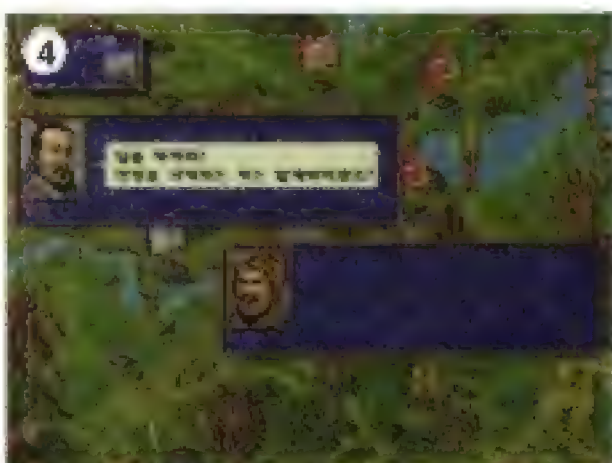
1) 189년 6월 간웅 한나라를 훔쳐 천하를 통일하다.

양평, 서량, 계양을 제외한 모든 도시가 조조의 땅으로 설정이 되어있다. 조조의 세력이 너무 강하기 때문에 파워업 키트의 편집기능이 꼭 필요하기도 하다. 삼국지에 도통한 사람이더라도 10만이상의 대군이 계속 공격해오기때문에 버텨내기가 힘들다. 조조는 선택할수 없고 신군주 혹은 수호전 데이타를 이용해야 한다.

2) 190년 5월 대륙 황폐되고 삼웅 여기에 일어서다.

조조가 진유, 손견이 장사, 유비가 대현을 지배하고 있는 상태이고 나머지는 공백지이다. 쉬울것 같지만 위의 시나리오보다 더 난이도가 높다. 이유는 배하에 장수가 하나도 없기 때문이다. 여지껏 삼국지를 하며 몇번 해보지도 않은 방랑을 밥먹듯이 하여 장수를 늘리며 안정적이고 전략적으로 유리한 곳에 나라를 세워야 한다. 매니아마다 방법이 다르겠지만 처음부터 전쟁을 하는 것은 나중에 짜증이 나게된다. 인재의 소중함을 느끼게하는 시나리오이기도 하다.

3) 225년 1월 만왕 남북에서 봉기하고 전란이 일어나다

드디어 이민족으로 플레이가 가능하게 되었다. 파워업 키트는 유난히도 이민족의 공격이 많기도 하다. 선택할수 있는 군주는 조비, 유선, 손권, 맹획, 철리길, 신군주이며 이중 맹획과 철리길이 이민족이다. 맹획은 강주, 영안 철리길은 서량, 천수를 지배하며 맹획과 철리길도 이민족의 침략을 받을 수 있으며 나머지 변경의 이민족에게 침략의 요청을 할 수도 있다.

3. 추가 이벤트

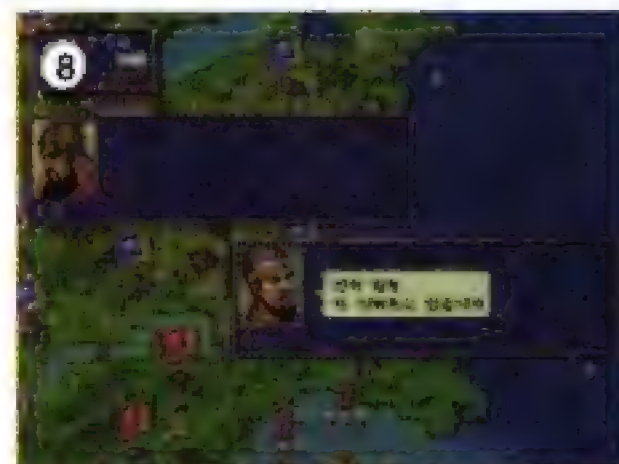
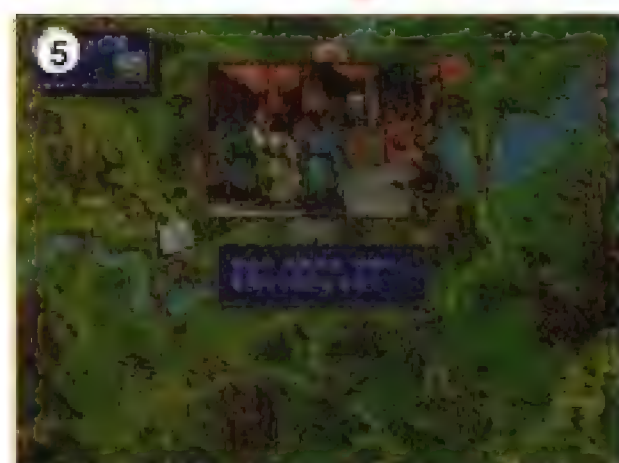
삼국지 4에서는 약 5가지의 이벤트가 있었다. 제갈량을 모시는 삼고초려의 이벤트와 190년 2월 동탁의 폭정에 항거하는 제후들의 연합이벤트인 17로 제후 이벤트, 192년 3월 왕윤의 계략으로 여포에게 동탁을 죽이게 하는 초선 이벤트, 영토의 절반이상과 옥새를 가지고 있으면 생기는 황제등극이벤트, 어쩌면 가장 어려울지도 모르는 평정 이벤트등 이다.

파워업 키트에서는 기존의 이벤트 이외에 몇가지 이벤트가 추가되었다. 이것이 어쩌면 파워업 키트가 가지고 있는 가장 큰 장점이 될수도 있다.

1) 조비의 황제 등극 이벤트

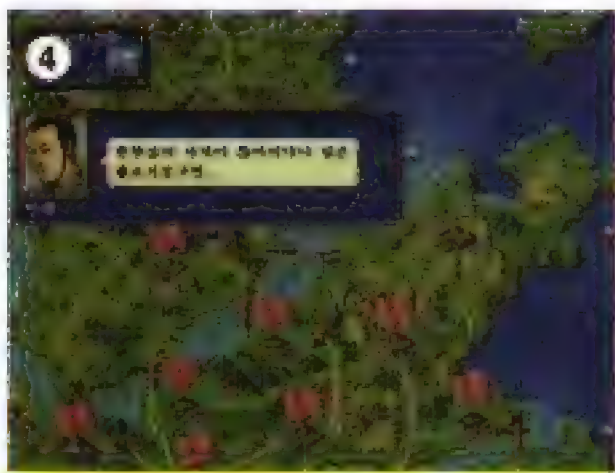
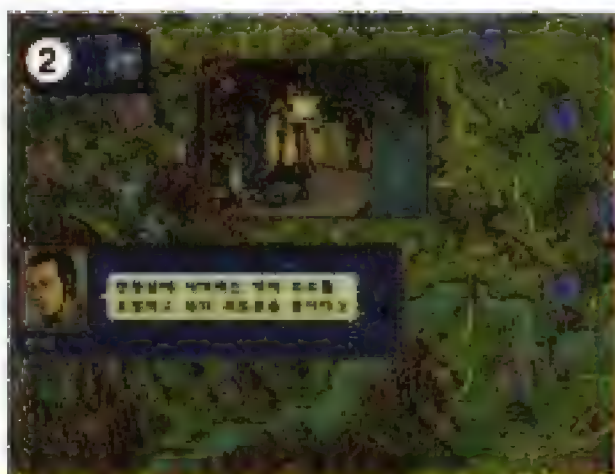
일단 1번에서 4번까지의 시나리오중 하나를 선택한다. 이벤트가 생길때 조비가 낙양, 장안, 허창등을 소유하고 있어야 하며 조비의 소재 도시가 장기전이면 안된다. 비교적 쉬운 이벤트이며 220년 10월 정도에 이루어지며 배하장수로 화음, 왕랑, 사마의가 있어야하고 이들 모두 전쟁중이면 안된다. 이벤트가 일어나면 조비는 자신을 황제로 칭하게 되고 만약 다른 도시에 황제로 칭한군주가 있다면 동맹이 파기됨은 물론 적대심이 100으로 올라간다. 다른 도시와는 적대감이 20정도씩 올라가고 동맹을 파기해 올 확율이 매우 높아지나 부하장수들의 충성도가 20정도씩 올라가게 된다.

2)유비의 황제 등극 이벤트

조비와 마찬가지로 시나리오 1번에서 4번중에 선택을 하고 배하장수로서 허정과 제갈량이 있어야 한다. 유비는 한중과 성도를 소유하고 있어야 하며 이전에 조비의 황제이벤트가 있었거나 메세지 표시로 조비가 황제를 칭하였다는 표시가 있은 뒤어야 한다. 물론 유비가 장기전중이거나 부하장수가 전쟁중이면 안되고

❶삼국지4에서도 보기 힘들던 평정이벤트. 파워업키트에서는 자주 나오는 편이다.
❷편집기능에는 도시데이타와 장수데이타가 있는데 장수데이타 중에서도 얼굴편집
❸황제등극 이벤트가 많지만 원술은 자기가 스스로 황제를 칭해 약간 특이하기도 하다
❹❺❻황제 등극 이벤트가 끝나면 메뉴의 군주 자리에 황제가 표시된다.
❼❽조조의 위왕 이벤트

221년 4월정도에 일어난다.

허정이 조비의 황제등극을 이야기하며 천자의 암살 풍문을 이야기하면 제갈량의 한실부흥의 변과함께 이벤트가 일어난다. 이벤트가 일어나면 마찬가지로 부하장수의 충성도가 20씩 상승하고 타 도시의 군주와 적대감이 올라간다.

❶❷❸헌제의 밀서 이벤트
❹❺헌제 사망
❻❼동작 발견 이벤트

3) 손권의 황제 등극 이벤트

시나리오 1번에서 5번중에 하나를 선택하고 배하장수가 장소, 원옹, 육송이 있어야한다. 마찬가지로 전쟁중이면 안되고 강하, 건업 등의 도시를 소유하고 있어야한다. 다른 도시의 군주 즉 조비나 유비의 황제 등극 이벤트나 메세지가 표시되어 있어야 한다. 229년 4월에 일어나며 장소가 각지에서 봉황과 용이 보인다는 보고에 원옹이 이것은 황제 즉위의 천명이라 말하며 이벤트가 이루어진다.

황제 이벤트가 지나면 화면에 군주라는 말대신에 황제라고 표시된다. 나머지 이벤트처리는 조비나 유비와 같다.

4) 원술의 황제 즉위 이벤트

원술도 황제즉위의 이벤트가 있다. 시나리오 1번이나 2번중 하나를 선택하고 수춘과 여남, 완을 소유해야한다. 배하장수로서는 장훈과 뇌박, 기영이 있어야한다. 장수중 누구도 장기전을 하면 안되고 원술이 꼭 옥새를 가지고 있어야만 이벤트가 일어난다. 주로 부하장수의 권유에 의해 이벤트가 시작되던것이 원술은 자기가 먼저 예언이야기를 꺼내며 황제로 즉위한다. 이벤트 처리는 다른 황제 즉위 이벤트와 동일하며 197년 1월에 일어난다.

5) 조조의 위왕 즉위 이벤트

시나리오 1번에서 4번중에 하나를 선택한다. 여지껏의 황제 이벤트는 컴퓨터에서도 일어났으나 조조의 위왕 즉위 이벤트는 조조가 유저의 군주이어야 한다. 종요가 조조의 배하장수이여야 하고 조조의 도시가 22도시 이상으로 낙양과 장안, 허창을 소유하고 있어야 한다. 물론 종요와 조조가 전쟁중이면 안되고 방랑중이여도 안된다. 216년 5월에 일어나며 종요가 왕위에 오를 것을 건의한다. 여기서 조조가 제위에 오르는 것을 원한다고 선택하게 되면 헌제가 등장하여 위왕의 제위를 주게된다. 그러면 부하장수의 충성도가 10씩 올라가게 되고 지배도시의 민충성도도 5씩 올라가게 된다. 만약 제위를 원하지 않는 것으로 선택을 하면 부하장수만 충성도가 10씩 올라가게 되고 이벤트가 종료된다.

6) 헌제 밀서 이벤트

시나리오 1번에서 4번중하나를 선택한다. 234년 이전으로 1월달에 일어나게 된다. 낙양과 장안을 어떤 동일군주가 지배하고 그 군주의 야망이 13이상이 되어야 한다. 실제로 이벤트가 이루어지는 군주는 낙양과 장안을 소유하지 않은 군주로 황제 이벤트가 일어나지 않은 군주이어야 한다. 물론 대상군주의 소재도시가 장기전이거나 군주가 전쟁중이면 안된다. 만약 복수의 군주가 대상이라면 랜덤으로 한 군주만이 일어나며 확률은 약 10내외이다.

이벤트가 일어나면 한 병사가 군주에게 천자의 밀서가 와 있다고 보고하게 된다. 이벤트가일어나면 금 1000이 더 생기게 되고 경우에 따라 병사 50이 늘어나게 된다. 그리고 낙양과 장안을 보유하고 있는 군주와의 적대치가 15늘어나게 된다.

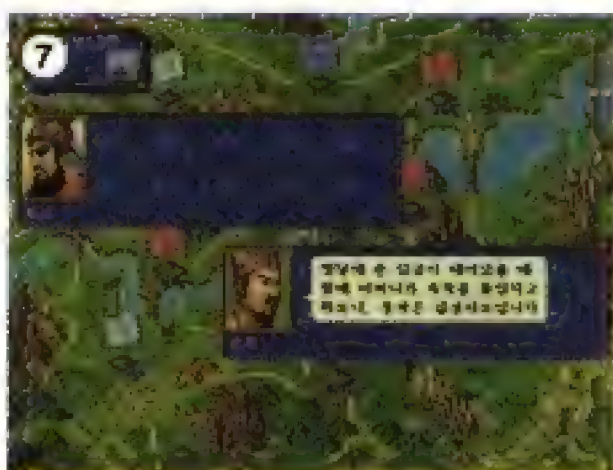
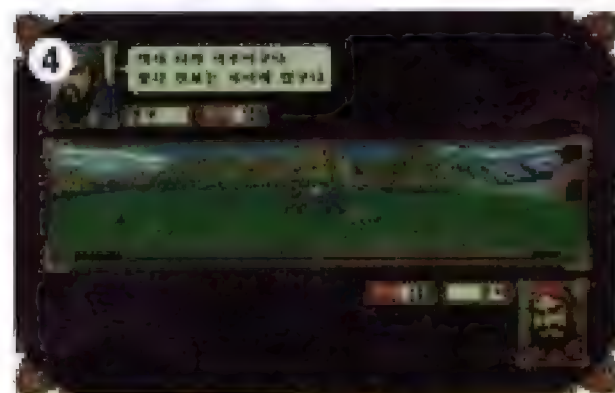
7) 헌제 사망 이벤트

시나리오 1에서부터 5중에 선택한다면 무조건 일어나게 되며 234년 3월에 발생한다. 헌제의 죽음과 동시에 헌제가 관계하는 이벤트는 일어나지 않는다.

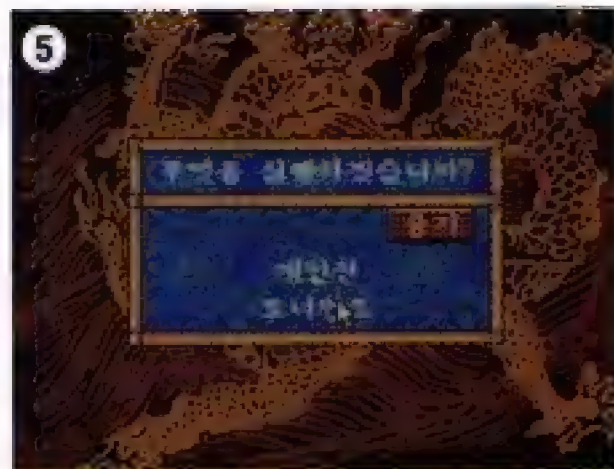
8) 동작대 이벤트

시나리오 1번에서 3번중에 하나를 선택한다. 유저가 조조를 움직여야 하며 남피와 평원, 업을 소유하고 있어야 한다. 배하장수로서는 순유와 조식이 있어야 하며 조조의 소재도시가 장기전이 아니여야 한다. 조조의 소재도시에 금이 3000이상 있어야 하며 207년에 일어나게 된다. 동작대 이벤트는 2가지로 일어나게 되는데 조조의 아들인 조식의 등장으로 동작대를 만드는 이벤트와 3년후인 210년 4월에 동작대가 완성되는 이벤트이다. 처음 동작대를 만들때 이벤트는 병사가 동작을 발견했다는 보고를 하게 되고 조조는 아들인 조식을 시켜 동작을 보관하는 동작대를 만들도록 시킨다. 이때 3년이라는 기간과 금 3000이 필요하게 된다. 동작대를 만들라고 지시한 후에 업을 빼앗기거나 조조가 죽으면 동작대의 건설은 중지하게 된다. 그후 3년이 지나서 동작대가 완성되면 동작대그림과 함께 동작대가 완성되었다고 표시가 된다. 이벤트 이후 처리는 상업치와 기술력이 50씩증가하며 민충성도가 20씩 증가하고 인구도 5만이 늘어나게 된다. 만약 조식의 동작대 건설을 반대하면 조조의 충고와 함께 이벤트가 끝나게 된다. 참고적으로 조식은 207년 이전에는 미등장장수인데 206년 9월 정도에 홍농에 수색명령을 내리고 기다리면 207년 1월이 되자마자 바로 등장하게 되며 이벤트가 벌어진다.

9) 출사표 이벤트

시나리오 1에서 시나리오 5번중 유저가 유선을 담당하고 있으면 일어난다. 유선이 방랑중이거나 전쟁중이면 안되고 유비가 사망한 이후의 유선이어야 한다. 유저이외의 군주가 조비 혹은 조예거나 유선과 그외의 1사람 즉 3인 이어야 한

다. 조비나 조예는 천수와 장안을 소유하고 있어야 하며 유선은 한중, 하변, 신야, 성도를 소유하고 있어야 하며 유선의 소재도시가 성도이어야 한다. 물론 성도에는 제갈량이 있어야 하는데 제갈량이 장기전중이라면 안된다. 하변의 병사가 100 이상이며 성도와 천수, 하변이 장기전이면 안된다. 꽤복잡한 이벤트지만 조건만 맞는다면 확실히 일어난다. 이벤트가 일어나면 제갈량을 하변으로 이동시킬것을 물어보게 되는데 여기서 이동시키면 제갈량은 하변의 담당 군사가 되고 사기와 훈련도가 100으로 변한다. 만약 이동시키지 않는다면 제갈량은 포기하고 이벤트가 종료된다. 227년 3월에 일어난다.

10)이민족 조공 이벤트

시나리오 1번에서 6번까지 유저의 군주를 대상으로 이루어진다. 대상군주가 방랑중이 아니고 황제의 칭송을 받아야한다

(위에 나온 황제이벤트). 대상군주와 이민족의 적대심이 0인 이민족이 있어야 하며 대상군주의 지배도시가 15개 이상 있어야 한다. 물론 대상군주나 도시가 장기전 중이면 안된다. 이와 같은 조건을 모두 만족하면 가끔 이민족의 조공 이벤트가 일어나게 된다. 이민족이 가져오는 조공은 군주의 매력에 따라 그 양이 다르게 되는데 금이나 병량, 말중에 하나를 가져오게 된다. 7월이면 일어난다.

11)위나라 조공 이벤트

시나리오 1번에서 6번까지 하나를 선택하고 이벤트대상군주는 유저의 군주이다. 대상군주는 방랑중이면 안되고 양평과 낙양을 동일한 군주가 소유하고 있어야 한다. 낙양에는 군사와 시중이 있어야 하며 군주가 황제로 칭해져야 한다(황제이벤트).낙양이 전쟁중이면 안되고 대상군주나 군사, 시중도 전쟁중이면 안된다. 239년 1월에 일어나게 된다. 이벤트가 일어나게 되면 시중이 위나라의 사자가 왔다고 말하고 군사가 위나라를 설명해준다. 대상군주의 소재도시는 금이 1000이 늘어나고 민충성도가 10높아진다.

12)이주조사 이벤트

시나리오 1번에서 5번중에서 230년 1월에 일어나게 된다. 이벤트의 대상군주는 유저의 군주로서 소재도시가 건업이어야 한다. 인구가 300이하이고 건업에 시중이 있어야 한다. 이벤트가 일어나면 동방으로 수색대를 보낼 것을 물어보게 되는데 여기서 수색대를 보내면 인구가 200늘어남과 동시에 건업의 병사가 100늘어나게 되지만 민충성도는 3이 떨어지게 되고 보내지 않으면 민충성도가 3이 올라간다.

13)특성 양도 이벤트

군주가 특성을 하나이상 소유하고 있어야 한다. 사망한 군주와 후계자와의 특성차가 적어야하며 군주가 소유하고 있는 특성중에 후계자가 보유하고 있는 특성이 하나 이상 존재해야 한다. 군주가 죽으면 생기는 이벤트로 생기는 확률도 5번에 한번 정도이다.

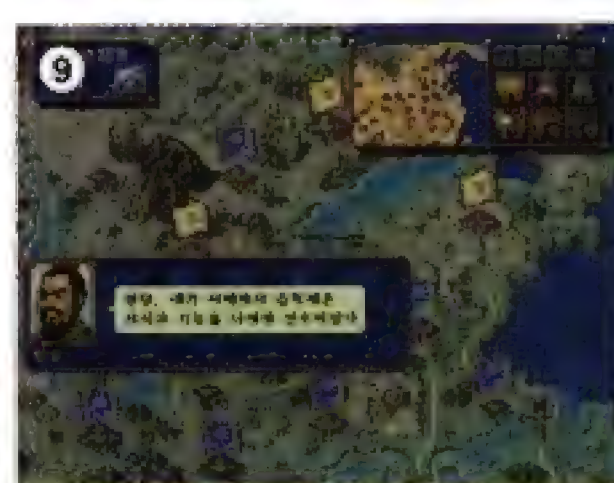
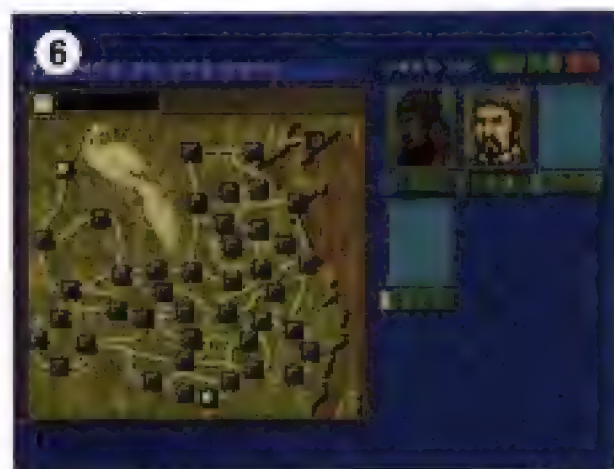
14) 후계자 소동 이벤트

유저의 군주로서 그의 자식이 장수로 있을 경우 군주가 사망하고 후계자로 자식이 아닌 다른 사람이 후계자로 지목이 된 경우 가끔일어나게 된다. 이 후계자의 소동 이벤트는 원소, 유표, 조조의 일족이 각각 다르다. 원소는 원소가 사망한 경우 후계자로 원상이 선택되면 원담이 불만을 품게 된다. 단, 심배, 봉기, 원담, 곽도, 신평이 원상의 배하에 있어야 한다. 이때 곽도와 신평의 충성도가 50 떨어지게 된다. 유표는 유표가 사망했을 경우 유종이 선택 되었을 경우이며 유종의 소재도시가 낙양이어야 한다. 조조는 사망의 경우 3가지의 이벤트가 있는데 후계자로 조식이 선택되고 조식의 소재 도시에 군사가 있고 배하에 조비, 조창, 조웅이 있는 경우.

조조가 사망하고 후계자로 조훈이 선택된 경우는 조훈의 소재도시에 군사가 있고 배하장수가 조비, 조식, 조웅이 있는 경우와 조조가 사망하고 후계자로 조웅이 선택된 경우는 조웅의 소재 도시에 군사가 있고 배하에 조비, 조식, 조훈이 있으면 된다. 조조의 후계자 소동 이벤트는 모든경우가 조비의 충성도를 25낮추게 된다.

4. 기타

파워업 키트의 또 달리 바뀐점이라면 메인화면에 년, 월, 일이 나오는 부분에 도시명이 추가 되었다. 장수의 데이타도 바뀌었는데 수호전 장수의 데이타가 추가되었다. 시나리오 7의 경우 신군주를 선택하여 수호전 데이타를 이용하면 수호전과 삼국지의 대결이 된다. 위에서 언급한것처럼 얼굴데이타도 변환 할 수 있는데 수호전인물과 삼국지3, 삼국지4등 마음대로 바꿀 수 있다. 장수별 인물열전도 추가되어 있고 아이템의 설명도 추가되어 삼국지의 이해를 더하고 있다.

❶동작 완성 이벤트
❷일기토 개인전
❸관우와 장비의 일기토. 예세지들이 많이 세련되고 다양해졌다
❹장비의 고전분투, 하지만 결국 관우의 승리로 끝난다
❺일기토의 선택화면
❻시나리오7
❼시나리오8
❽이민족 강왕의 조공 이벤트
❾원소가 원담에게 특성을 물려주었다

폭스 헌트
(Fox Hunt)

장르	인터랙티브 어드벤처
제작사	캡콤
유통사	현대전자
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가 이상/ 윈도우즈 3.1 이상
발매일	5월 예정
가격	미정
문의처	현대전자(02-527-2584)

최근 인터랙티브 게임들이 우후죽순 격으로 쏟아지고 있는 시점에서 게이머들이 어떤 좋은 게임을 선택해야 할지 참으로 난감하다. 특히 윙커맨더 4가 CD 6장이라는 용량으로 출시되었으며, 세계 유수의 게임사들에서 출시되는 게임들의 용량이 대부분 CD 3장 이상을 넘어가고 있다. 이러한 게임들이 고용량화 되면서 당연히 시스템 사항이나 가격적인면 모두 고급스러워지고 있다.

여기에 우리에게 스트리트 화이터 2로 잘 알려진 일본의 캡콤사에서 인터랙티브 게임 하나를 내놓았다. 물론 캡콤이라는 회사가 원래 아케이드 게임으로 유명한 회사이기 때문에 이 게임 속에서도 회사 이미지를 반영하듯 많은 액션적인 요소가 가미되었다.

이 폭스 헌터라는 게임은 윈도우즈 상에서 실행되는 인터랙티브 게임으로서 게임을 제대로 실행하기 위해서는 QUICK TIME이라는 윈도우즈 어플리케이션이 필요하다. 그렇다고 이 프로그램을 구하기 위해서 공개 자료실을 뒤질 필요없이 처음 인스톨 시에 가볍게 클릭만 한다면 간단히 프로그램을 인스톨할 수 있다.

아마도 게임을 진행하고 있노라면 게이머 자신은 007 최신 시리즈의 주인공이 된 듯한 착각이 들 정도 액션이 숨가쁘게 진행된다. 전체적인 스타일이 액션 영화 이상을 초월할 정도로 박진감 넘치기 때문에, 게임을 클리어 하고 나면 마우스와 키보드가 온통 땀으로 젖을 정도로 기억에 남을만한 게임이 될 것이다.

게임의 이야기

주인공 잭 프레몬트는 평범한 젊은이로서 그는 TV 프로그램을 광적으로 좋아한다. 그가 가지고 있는 특별한 재능들은 엉성한 70년대의 고전적인 TV 프로그램을 사랑한다는 것이고 대단한 기억력의 소유자이다.

이러한 그에게 있어 한가지 희망은 유명한 온라인 TV 트라비아 게임 쇼인 '데스티니'를 장악하는 것이다. 이 데스티니는 TV와 단말기가 연결되어 온라인으로 게임 하는 일종의 슬롯머신이다. 이 슬롯머신은 자동적으로 얻은 금액을 온라인으로 송금할 수 있는 최첨단 기계로서 잭은 이 기계를 남들이 부러워할 정도로 잘 다룬다.

이러한 잭의 믿기 어려운 데스티니의 실행에 CIA의 관심을 끌게 되었으며 CIA는 잭을 납치하여 그에게 거절할 수 없는 제안을 하게 된다. CIA는 경력이 많은 앞잡이이며 동시에 돈에 움직이는 유령 집단들의 해골 그룹인 셈이다. 그것들은 냉전 예산을 삭감하는 것에 대해 요구르트 가게의 뒤편에서 이야기는 시작된다.

환멸을 느끼고 매서운 KGB의 대장인 폭스가 드디어 미국에 잠입해 들어온다. 폭스는 미국 정부가 보유하고 있는 수백억 달러를 탈취할 계획을 가지고 있으며 러시아 마피아인 그의 새 종업원으로부터 다이아몬드를 손에 넣는 계획도 함께 가지고 있다.

이에 러시아 마피아 두목인 울프는 위장의 명수이자 살인자인 프랭크를 고용하였다. 프랭크의 임무는 CIA의 임무를 부여받은 잭을 온갖 수단을 써서라도 저

지하는 것이다. 폭스는 24시간을 지연시킨 구 소련 핵탄두 병기고로부터 미사일을 가지고 왔다. 만약 포로의 몸값을 지불하지 않는다면 ICBMS는 미사일을 설치할 것이며 LA를 한방에 날려버릴 무서운 계획을 가지고 있다.

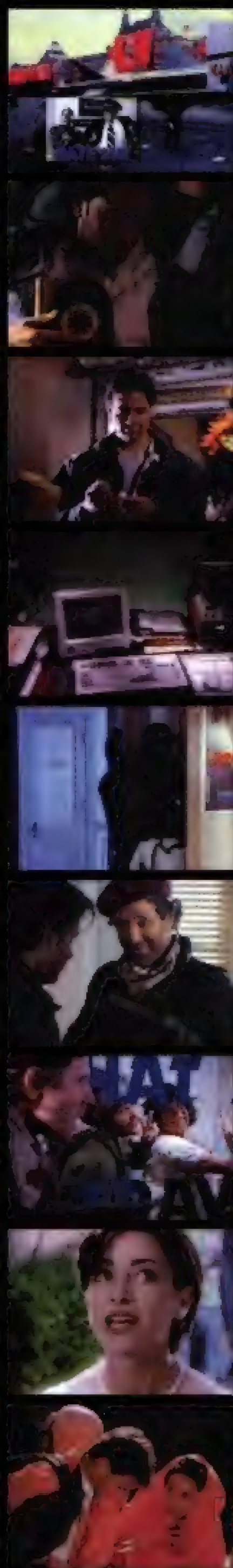
이에 폭스는 미서부 전역에 걸쳐 비밀로 된 CD-ROM 디스크에 대해 미사일 코드를 삽입시키고서 미사일 발사를 중지시켰다. 이에 잭은 폭스가 미국 방송매체를 붕괴시키기 위해서 70년대 초에 이미 미국에 보내졌었다는 사실을 알게 된다. 아마도 TV를 좋아하는 그로서는 참기 힘든 일로 보인다.

폭스는 적의 첩보망을 교란하는 기술에 있어서 최고로 알려져 있으며 폭스는 미국의 가장 유명한 TV 쇼를 만든 비밀 창조자이다. 즉 KGB는 저질스러운 TV 프로그램을 통해 미국의 도덕성을 파괴할 계획으로 있다. 그러나 그 계획은 철저히 실패로 끝나며 러시아 자국민들은 폭스가 창조한 매우 많은 것들을 원하는 동시에 공산주의가 붕괴되길 원한다.

그는 몸값으로 폭스에게 전달하기 위해 수백억의 현금이 든 가방을 건네주었다. 만약 그 가방이 전달되지 못하면 폭스는 그 자리에서 죽게 된다. 그러나 잭은 수백만 달러의 다이아몬드와 현금 그리고 코드 소재에 대한 실마리들로 끝낸다. 폭스 헌트는 신속하게 시간에 대한 경기가 되고 CIA의 보호를 받고 있는 아름다운 리자 갈로이는 비밀리에 문제에 빠져있는 잭에게 도움을 주고 있는 임무를 맡고 있다. 하지만 그녀가 납치되면서 잭은 그녀와 세계 평화를 지키기 위해 목숨을 걸고 임무에 뛰어든다.

전략 모드와 액션 모드

본 게임은 게임에 들어가기 전에 전략 모드와 액션 모드 한가지를 선택하는 사항이 있다. 이러한 스타일은 최근 인터랙티브 게임들에서 많이 사용하는 기법인데 게이머의 취향을

❶타이틀
❷KGB와 관련하여 러시아의 모습이 많이 나온다
❸잭은 TV를 사랑하는 평범한 젊은이다
❹납치되어서도 초콜릿을 즐기는 여유로움
❺컴퓨터를 작동해보자
❻프랭크는 잭에게 키스를 하며 반가워하지만 잭은 무척 싫어한다
❼달콤한 제안을 하는 프랭크
❽아네킹처럼 포즈를 취하면서 프랭크의 추격을 따돌린다
❾리사와의 첫만남
❿변장을 하고서 사건 지역을 떠나려 하지만..

키조작 안내

게임은 기본적으로 마우스만으로도 동작이 가능하지만 중간중간에 키보드를 사용해야 하는 부분이 상당히 많이 나온다. 그리고 그러한 키보드를 누를 때에는 시간을 잘 맞추어 순발력 있게 사용해야만 제대로 먹혀들어가기 때문에 주의를 기울여야 한다. 참고적으로 본 게임에서 쓰이는 키는 키패드에 있는 숫자키가 쓰이므로 착오가 없길 바란다.

전반적인 게임 운영에 관련된 키

〈TAB〉 : 게임 중에는 많은 동영상 화면이 나온다. 하지만 게임을 컨티뉴할 때에 이러한 동영상 화면을 반복해서 본다면 상당한 시간 낭비일 것이다. 따라서 동영상 화면을 곧바로 넘어가고자 할 때에는 단락 단락마다 이 키를 누르면 자동적으로 넘어가게 된다. 하지만 전투 모드 중에 이 키를 사용할 경우에는 컴퓨터 측에서 게이머가 전투를 할 의사가 없는 것으로 간주하고서 자동적으로 무력화시켜 게임 오버를 만들게 되므로 주의해야 한다.

〈SPACE BAR〉 : 언제든지 게임을 일시 정지할 수 있다.

〈X〉 : 지금하고 있는 게임을 중단시키고 메인 메뉴로 돌아간다. 그리고 게임 중에 세이브를 하거나 로드를 할 경우에는 이 키를 누른 후에 메인 메뉴로 들어가서 해야 한다. 특히 세이브를 할 경우에는 방금 진행하고 있던 부근의 일정 단락에서 세이브가 된다. 따라서 항상 전투 등을 끝낸 후에 세이브를 해두면 좋을 것이다.

탐험을 할 때 쓰이는 키 (모든 CD에서)

〈←〉 : 왼쪽으로 돌아간다.
〈→〉 : 오른쪽으로 돌아간다.
〈↑〉 : 앞으로 향한다.
〈ENTER〉 : 물건을 사용한다.

싸울 때 쓰이는 키 (모든 CD에서)

〈키패드 1〉,〈P〉 : 펀치를 날린다.
〈키패드 2〉,〈B〉 : 블로킹을 하면서 상대방의 공격을 방어한다.
〈키패드 3〉,〈K〉 : 킥을 날린다.
〈키패드 8〉,〈T〉 : 여러 명의 적들과 싸울 경우에는 한쪽 편만 신경을 쓰다보면, 또다른 적이 플레이어를 뒤에서 괴롭힐 것이다. 이때에는 1명을 처치한 다음에 이 키를 누르면 몸의 방향이 되돌려지며 다른 적과 싸울 수 있다.

슈팅 전투 시에 쓰이는 키 (2번째, 3번째 CD에서)

〈마우스 방향〉 : 조준판이 이리저리 움직이면서 사격하고자 하는 곳에다가 맞추면 된다.
〈마우스 왼쪽 버튼〉,〈ENTER〉 : 조준판이 있는 곳에 사격을 한다. 그리고 이 게임에서는 한번 쏘았다면 더이상 번복이 안되므로 가볍게 마우스 버튼을 누르자.

MAZE 액션에서 쓰이는 키 (1번째, 2번째 CD에서)

〈키패드 4〉 : 왼쪽으로 회전한다.
〈키패드 6〉 : 오른쪽으로 회전한다.

온라인 데스티니 퀴즈에서 쓰이는 키 (2번째 CD에서)

〈키패드 4〉 : 왼쪽에 있는 답이 옳을 경우 누른다.
〈키패드 6〉 : 오른쪽에 있는 답이 옳을 경우 누른다.

블랙잭 카드 게임에서 쓰이는 키 (3번째 CD에서)

〈키패드 4〉 : 왼쪽에 있는 데크를 선택할 때에 누른다.
〈키패드 6〉 : 오른쪽에 있는 데크를 선택할 때에 누른다.
〈ENTER〉 : 히트 할 때에 누른다.
〈키패드 -〉 : 가만히 서 있을 때에 누른다.

최대한 존중하기 위해서 만들어진 방식이다.

우선 전략 모드를 선택하는 경우 게임은 완전한 어드벤처 스타일로 진행된다. 물론 게임이 동영상을 기반으로 이루어졌기 때문에 액션 모드를 선택한다고 하여도 게임의 흐름이 달라지거나 난이도가 크게 달라질 바는 없다. 어드벤처 스타일일 경우에는 게임 중에 얻을 수 있는 아이템들을 차례대로 취득해야 하며 이 아이템들을 이용해 수수께끼나 퍼즐을 풀어나가야 한다.

만약 취득해야 할 아이템을 제대로 취득하지 못하였을 경우에는 게임 흐름에 지대한 영향을 미쳐서 더 이상 진행하지 못하는 경우가 발생할 수 있으니 세이브는 필수라고 할 수 있다.

❶병원에서는 손세이가 의사 변장을 하고서 도움을 준다
❷간호사로 변장한 적의 부하들이 뛰어들어온다
❸휠체어를 타고 도망치는 잭 가까스로 병원을 탈출하고 회심의 미소를..
❹코드 접속기에 접속하여 정보를 얻는다
❺TV의 도덕성은 파괴되기에 이르고..

그리고 게임 중반부 이후부터는 적과의 싸움 등이 많이 나오게 된다. 이 경우 전략 모드를 선택한 게이머의 경우는 싸움을 그냥 넘어가거나 쉽게 승리할 수 있도록 컴퓨터 쪽에서 융통성 있게 지원을 아끼지 않는다. 따라서 정통 어드벤처 스타일로 게임을 진행시키고 싶다면 아예 처음에 전략 모드로 실행하기 바란다.

두번째로 액션 모드의 경우는 전략 메뉴와는 달리 아이템들을 별로 취득할 필요가 없으며 별다른 퍼즐이나 수수께끼를 풀지 않고도 게임을 지속할 수 있다. 하지만 적들과의 싸움이나 숨가쁘게 진행되는 전투 등에서 유감없이 순발력을 발휘하여야 한다. 특히 이 게임과 같은 인터랙티브 게임에서의 액션적인 요소는 평면적인 아케이드 게임과는 달리 순발력을 많이 요한다. 예를 들어서 적이 먼저 킥이나 펀치를 사용하기 전에 무기를 사용하기 때문에 적이 보이는 순간에 재빨리 해당키를 눌러야 한다.

전략 모드나 액션 모드 별다른 차이가 없이 진행되는데 한가지 주의해야 할 점은 초기에 정한 모드를 나중에 가서는 바꾸기가 힘들기 때문에 선택을 잘해야 한다. 그리고 필자는 액션 모드를 중심으로 설명해 나가기로 하겠으며 전략 모드 사용자를 위해 간간히 아이템 설명을 곁들여 나가기로 하겠다.

아파트에서...

처음 게임을 실행하면 일단 오프닝 화면이 흐른다. 오프닝 화면에서는 제작사와 스탭진들에 대한 이름이 함께 출력되면서 잠깐의 화면이 흐른다. 처음 게임에 접하는 경우는 그 내용을 잘 모르겠지만 차차 그 오프닝 화면에 대한 게임의 내막을 이해하게 될 것이다.

오프닝 화면 중에는 스키를 타는 장면이 있는데 이 부분은 CD 2번째 장에서 직접 게이머가 경험하게 된다. 하지만 중요한 점은 어느 바에서 누군가가 중요한 007가방을 들고 달아나는 장면을 보게 된다. 아마도 그 가방에는 중요한 정보가 담겨진 모양인데 그 가방을 들고서 달아나는 사람은 대니라는 사람으로서 나중에 총격을 맞고 죽게 된다.

일단 오프닝 화면을 마치고서 게임이 시작되면 잭은 어느 아파트 내부에 들어와 있다. 한번 주위를 둘러보면 냉장고가 있으며 책상과 각종 모델 사진이 붙어 있는 것이 보인다. 부엌 부근에 보면 칼을 한 자루 얻을 수 있다. 그리고 의자 부근에서도 필요한 아이템들을 몇 가지 얻을 수 있다.

우선 아파트 안에서는 필요한 아이템들을 모조리 얻어놓자. 물론 액션 모드 사용자들에게는 이러한 아이템들이 별로 필요가 없다. 아이템들을 얻었으면 창문 쪽을 바라보자. 창문을 통해 어떤 뚱뚱한 녀석이 갑자기 아파트 안으로 침입해 들어온다.

그는 프레드 핀클이라는 녀석으로서 잭의 오래된 고등학교 친구이다. 하지만 그는 옛날에 잭에게 많은 놀림감을 당했던 녀석으로 여기서 갑자기 그 분풀이를 하려고 잭에게 덤빈다. 여기서 한번 싸움 모드에서 연습을 했던 키들을 써보도록 하자.

그가 먼저 공격하기 전에 해당되는 공격을 시도하면 된다. 굳이 그에게 이기지 않더라도 몇 번 맞아도 상관없다. 그는 몇 번의 공격을 가한 후에 잠시 후에 사라진다. 그가 왔던 길을 따라서 아파트 밖을 나가자.

바깥으로 나간 잭은 버스가 왔다갔다 하는 큰 길가에 서 있는 다음에 어느 바 안으로 들어간다. 이 바 안에 들어서자마자 잭은 바텐더와 이야기를 나눈 후에 곧바로 TV 데스티니 단말기에 접속하여 기계를 작동시킨다. 잭은 이 기계 앞에서 그의 실력을 유감없이 발휘하는데 그 옆에서 술을 마시고 있던 두 청년이 그의 실력을 보고서 그의 뒤에 갑자기 다가선다. 그 후에 그들은 잭의 목을 조른 다음에 준비된 주사기를 이용해서 잭을 실신시키고서 잭을 어디론가 데려간다.

잭을 노리는 사냥꾼을 주의하자.

잭이 정신을 차려보니 잭은 어느 지하실 창고 같은 곳에 갇혀 있다. 우선 앞에 있는 감방의 조그마한 틈에 다가가서 문을 살짝 열어보자. 그러면 그 문 사이로 아까 잭을 데리고 온 두명의 괴한이 방문을 지키고 서 있다는 것을 알 수 있다.

이제 방안을 둘러보면 여러 가지 물품들이 널려 있다는 것을 알 수 있다. 여기서 한쪽에 놓여있는 잠바에 다가가면 CIA 요원 카드를 얻을 수 있다. 그리고 초콜릿 같은 것을 먹을 수도 있으며 여러 가지 필요한 잡다한 도구들을 잭의 주머니에 담을 수 있다.

무엇보다 이러한 아이템들은 방안 곳곳에 널려져 있기 때문에 모든 사물들을 클릭해보는 습관을 갖자. 그리고 인터랙티브 게임에서는 1인칭 시점에서 조작하기 때문에 게이머가 자칫 빠트릴 수 있는 공간이 생기기 때문에 항상 여러 곳을 움직여보는 것이 좋다.

잠시 방안을 뒤적거리는 순간 갑자기 방 안으로 CIA요원들로 보이는 사람들이 들이닥친다. 그들은 잭에게 사태에 심각성에 대해 이야기를 하면서 잭에게 거절할 수 없는 제안을 하게 된다. 잭은 그 제안에 대해 받아들이면서 그들과 인사를 나눈다.

이제 잭은 다시 그들에게 잡혀서 주사를 맞고 난 다음 정신을 잃는다. 아마도 그들은 이러한 작전이 비밀로 진행되게 하기 위해서 잭에게 그들의 정체를 알리지 않고서 일을 진행할 작정이다. 잭이 정신을 차리고 나니 다시 아까의 아파트 방 안으로 들어와있다.

아파트 방 안으로 들어와서 우선 해야 할 일은 방 안의 컴퓨터를 다시 조작해보는 일이다. 컴퓨터를 조작한 다음에 잠시 기다리다보면 현관문 쪽에서 누군가가 소리를 내는 것을 알 수 있다. 현관문 쪽에 다가가서 조그마한 틈으로 밖에 누가 있는지 살펴보자. 그러면 아까 잭의

친구 프레드가 잠깐 비춘다.

잠시 후에 그는 문을 걷어차고 들어오는데 그는 다름 아닌 잭을 노리고 있는 살인자 프랭크이다. 그는 잭을 이 방안에서 없애려고 하는데 게이머는 처음으로 상당한 위기를 맞이하였다. 그는 잭에게 무어라고 떠들면서 그에게 총을 겨누는데 이때에 재빨리 잭은 뒤쪽으로 몸을 돌려서 창문 쪽으로 다가가서 창문을 향해 나가야 한다.

여기서 잠시라도 시간을 지체할 경우 프랭크는 잭에게 총을 쏜다. 잭은 여기서 몇 번 피하는 것으로 보이지만 잠시 후에 쓰러지게 된다. 따라서 게이머가 이 장면을 넘어가기 위해서는 무엇보다 프랭크가 다가오기 이전에 마우스를 이용해서 재빨리 창문 쪽으로 고개를 돌려서 창문으로 뛰어내려야 한다.

창문에서 뛰어내리면 프랭크는 고개를 저으면서 저기로 떨어지면 죽겠구나 하겠지만, 잭은 운 좋게도 천막에 걸리면서 꽃가게로 떨어진다. 다시 화면은 꽃가게로 바뀌면서 잭이 떨어진 것에 놀란 주인과 고객은 황당한 표정을 짓는다. 그러나 잠시 후에 한 젊은 여자가 나타나 잭의 뺨을 때린다. 아마도 그녀가 애인에게 줄 꽃을 잭이 망쳐놓은 모양이다.

잭은 우선 프랭크의 또다른 추적을 피하기 위해서 다음 지역으로 이동한다. 그러는 도중에 그는 이상한 사람을 만나게 된다. 그는 잭에게 도움을 주는 사람인데, 그는 이상하게 생긴 기계를 가지고 있다. 머리에 쓰는 헬멧 모양의 기계인데 꼭 타임 머신처럼 생긴 기계이다. 이 기계의 기능은 잠시 후에도 알겠지만 DNA를 추적하여서 움직이는 사람을 탐지하여 추적할 수 있도록 고안된 첨단 기계이다.

그가 이러한 기계의 설명을 채 하기도 전에 프랭크가 추적해온다. 여기서 재미있는 장면이 나오는데, 그들은 가게의 쇼윈도우에 마네킹처럼 재미있는 표정을 지으면서 서있다. 프랭크는 그들을 보면서 다시 한번 자세히 보지만, 끝내 속고서 지나치고 만다.

중요한 CD-ROM을 얻게 되는 잭

그 남자는 잭에게 그 기계를 주면서 잭을 격려한다. 잠시 후에 화면이 바뀌면서 잭은 어느 공원으로 들어선다. 잭은 여기서 첫번째 미로에서의 순발력을 발휘하게 된다. 우선 여기서 잭은 그 기계를 쓰고서 나오는 적외선 탐지 화면을 보고서 가방을 들고 뛰어가는 남자의 뒤를 쫓아야 한다.

만약 그 남자가 가는 방향과 다른 길로 들어설 경우 미리 잠복해 있는 프랭크에게 잡혀서 잭은 죽음을 맞이하게 된다. 그 남자를 쫓아갈 때에는 미리 갈림길이 나오기 전에 해당되는 방향키를 눌러주어야만 하기 때문에, 상당히 빠른 손놀림이 필요할 것이다.

특히 주위에는 많은 시민들이 있어서 어쩌면 헛갈릴지도 모르지만 일단 DNA 추적 장비가 가리키는 점이 표시된 뛰어가는 사람의 방향만 뒤쫓으면 된다. 이런 식으로 몇 번의 장면을 거치면 이제 잭은 그와 만나게 된다.

그는 다름 아닌 대니란 이름을 가진 사나이로서 그는 채무자이다. 그러나 그를 만나기도 잠깐 주위에 이미 저격수가 숨어 있는데, 그는 대니를 쏜다. 가슴에 총을 맞은 대니는 가쁜 숨을 몰아세우며 잭에게 CD-ROM 한 장을 넘겨주는데 그 CD-ROM 안에는 중요한 정보가 담겨져 있다.

잭과 리자와의 만남

여기서 잭은 미모의 사립 탐정 리자와 만나게 된다. 그녀와 잭은 이미 구면인 듯하게 가벼이 인사를 나누면서 일단 이 위험한 곳에서 자리를 뜬다. 그들이 자리를 뜨자 공원에 관광객으로 온 사람들이 죽은 대니의 주위에 몰려드는데 어떤 발 빠른 좀도둑은 그의 지갑에서 카드를 빼앗아 달아난다.

리자와 잭은 일단 승복의 복장을 하고서 사람들의 눈을 피해 이곳을 뜨고자 한다. 그러나 잠시 후에 경찰들에게 걸린 그들은 잭이 부상을 당하기에 이른다. 잭은 부상을 당한 다음 잠시 화면이 바뀌고서 어느 병원에 들어와 있다.

병원에서 탈출하자

잭은 휠체어에 앉아 있는데, 그의 휠체어 뒤에 있는 의사처럼 보이는 사람은 다름 아닌 손세이이다. 그는 잭을 위해 앞으로도 종종 나타나는 그는 잭에게 신기한 장비를 보여준다. 다름 아닌 로켓 스키라는 장비로서 스키 플레이트 뒤에다가 로켓 장치를 하였는데 이 장비를 휠체어 뒤에 장착하면 휠체어가 엄청난 속도로 달려갈 수 있다고 설명을 해준다.

그러나 아니나 다를 까 잠시 후에 간호사로 변장한 요원들이 잭을 처치하기 위해 잭을 쫓는다. 그들이 나타나자 손세이는 그들을 일단 저지시키고서 잭이 병원을 탈출할 수 있도록 휠체어에 로켓을 장착하여 앞으로 달려나가게 해준다.

일단 휠체어에 탄 잭은 이러한 장비는 처음보는 양 놀랍고도 겁먹은 표정을 지으면서 앞으로 손살같이 달려나간다. 여기서 게이머는 아까 공원의 미로에서와 같은 순간적인 선택을 해야 한다. 기본적으로 병원 복도에서 진행하게 되는데 막다른 벽이 나왔을 때에는 보통 한쪽 편에 복도가 이어지므로 멀리서 자세히 봐서 미리 해당되는 방향키를 눌러주어야 한다.

그리고 복도에 따라서는 일종의 교차로와 같은 복도도 있는데 여기서 아무 키도 누르지 않을 경우에는 곧장 앞으로 진행되는 것이며 교차로를 지나기 전에 해당되는 방향키를 누르게 되면 그 방향으로 진행하게 된다.

이 병원을 탈출하기까지 많은 어려움을 겪게 되고 컨티뉴도 수도 없이 해야 하기 때문에 간단히 그 힌트를 알려주면 다음과 같다. → ↑ → → → ← ← 식으로 차례대로 복도를 따라가다 보면 잠시 후에 엘리베이터가 나온다.

여기서 엘리베이터를 향해 뛰어든다고 겁먹을 필요가 없다. 벽에 부딪힐 경우 잭의 일그러진 표정을 보게 되지만 엘리베이터로

❶대니의 가게의 포스터
❷정상으로부터 서서히 내려오는 잭
❸적의 요원은 어디선가 잭을 노리고 있다
❹갈림길을 선택하자
❺가까스로 총을 피했다
❻눈 속에서 CD를 접속하여 검색한다
❼DNA 추적 장치를 이용해서 정확한 조준을 하자
❽잭을 데리러온 리사
❾졸지에 스카이 다이버가 된 잭

뛰어드는 순간 운 좋게도 문이 열린다. 근데 엘리베이터 안에는 간호사 한 명이 타고 있는데 잭은 능청스럽게도 그녀의 어깨에 손을 올리고서 재미있는 표정을 짓는다.

그러나 휴식도 잠깐 다시 엘리베이터에서 휠체어를 타고서 뛰어나온 잭은 아까와 같이 복도를 따라서 나가야 한다. → ↑ → → 식으로 차례로 복도를 따라가다보면 어떤 일정한 벽을 부수고서 잭이 바깥으로 튕겨져 나간다. 그러나 이번에는 신기하게도 잭이 죽지 않고서 벌떡 일어난다.

그런데 병원 밖에서는 잭을 노리고 있는 프랭크가 잭을 지키고 서 있다. 잭은 그를 주먹으로 몇 번 때린다. 그러면 프랭크는 제자리에 쓰러지면서 그가 타고 있던 캐딜락 차에서 리사를 구출해 준다. 그들은 차를 타고서 SIX HOUR EXPRESS가 있는 곳으로 이동한다.

❶무거운 추를 안고서 아래로 떨어지는 잭
❷낙하산을 잡도록 하자
❸라스베가스 호텔에 방을 잡고자 하는 리자와 잭
❹엘비스 프레슬리와 대화하는 모습
❺CIA 요원에게 붙잡혀 들어오다
❻다행히 슬롯머신 덕에 목숨을 구하다

SIX HOUR EXPRESS앞에서

이곳에 도착한 그들은 주위에도 그들을 감시하고 있던 두명의 남자가 있다는 것을 알아챈다. 아마 그들은 이미 구면인데, 잭을 납치하였던 요원들이다. 일단 그들에게 접근하지 말고 일단 고개를 돌려서 SIX HOUR EXPRESS 앞으로 다가간다.

그곳은 여행사인 것처럼 보이는데 그 상점의 주인은 다름 아닌 아까 저격 당한 대니였다. 아마도 그는 이 곳에 힌트를 남겨두었을 것이라고 생각되는데 그 앞에 있는 포스터를 유심히 봐두면 잠시 후에 여행하게 될 스키장에서 많은 도움이 될 것이다.

포스터를 보았다면 다시 고개를 돌리면 리자가 스포츠 카 한대를 대기하고 있을 것이다. 아까 요원들을 무시하고서 그녀의 차에 올라타면 그녀는 잭을 데리고서 공항으로 향한다.

공항에 들어선 그들은 검색대 앞에서 무언가 찔리는 양 멈춧거리고 있다. 그런데, 검색 경찰들은 그들의 가방에서 돈 꾸러미를 발견하였다. 그들은 모른 채 하면서 일단 앞으로 도망치듯이 달려나갔다. 그러나 그들을 잡고서 저지할 줄로 알았던 경찰이 자기들 안주머니 안으로 돈 꾸러미를 슬그머니 넣으면서 그들을 보내준다.

스키장에서 스키의 기본 실력을 테스트한다

일단 스키장에 도착하면 아름다운 설경이 화면에 출력된다. 그리고 리프트를 타고 산의 정상으로 올라가는 화면이 나온다. 정상에 올라선 잭은 그의 정상급에 가까운 스키 실력으로 산 중턱까지 내려온다. 중턱에 내려온 잭은 4가지 갈림길이 표시된 표지판을 만나게 된다.

여기서 아까 SIX HOUR EXPRESS의 포스터에서 보았던 힌트가 생각날 것이다. 그 포스터에서 연상되는 숫자가 씌어진 갈림길로 들어서자. 갈림길에 들어서서 잠시 내려가다보면 또다른 갈림길을 만나게 되는데 이때에도 아까 정해놓은 숫자가 씌어있는 갈림길을 따라 계속 아래로 내려가자.

그러면 잠시 후에 어느 오두막집을 발견하게 된다. 오두막집 안에 들어선 잭은 갑자기 주위에서 총성을 듣게 되고 주위를 돌아보니 이미 그 오두막집은 스파이들에 의해 포위되어 있다. 그들의 총격을 가까스로 빠져나온 잭은 이제 스키 경기에서 회전 경기를 펼치게 된다. 거의 활강에 가까울 정도로 빠른 속도로 아래로 내려가게 되는데 여기서 키를 하나라도 잘못 누를 경우 낭떠러지 아래로 떨어지게 되므로 다음과 같은 주의 사항을 제대로 숙지해야 한다.

우선 푸른색 깃발이 나타나면 왼쪽으로 회전해야 하며, 붉은 색 깃발이 나타나면 오른쪽으로 회전해야 한다. 게임 중에서는 보통 푸른색, 붉은 색, 푸른색, 붉은 색 이러한 식으로 반복되는 경우가 많으니 이러한 규칙성을 이용하면 좋다. 하지만 중간 이후부터는 연속적으로 나오는 경우가 있으므로 이에 속지 않도록 주의하자.

참고적으로 이 부분에서는 한번에 내려와야만 다음 장면으로 넘어갈 수 있기 때문에 세이브나 로드를 하여도 회전하는 처음 부분부터 다시 시작하게 된다. 아마도 이 부분은 잠시 후에 나올 정말 힘든 부분에 비하면 아무것도 아니므로 끈기를 갖고 진행하도록 하자.

스파이들과 전투 스키를 벌이게 되는 잭

아까 회전 경기를 끝내고 나서 조금더 내려오면 잭은 아까 공원에서 헬멧으로 썼던 적이 있는 DNA 추적 장치를 다시 사용하여 적외선으로 탐지를 시작한다. 그 헬멧에는 적의 스파이들이 표적으로 나타나며 게이머는 그 표적 가운데에다가 마우스를 이용해 조준을 하면 된다.

여기서 주의해야 할 점은 게이머가 사용할 수 있는 총알은 일단 나타나는 사람당 한 발씩이기 때문에 만약 조준이 빗나갈 경우 잠시 후에 잭이 스파이들에게 총격을 당하는 동영상이 나오면서 다음 스파이로 화면이 넘어간다. 하지만 이 경우도 몇번 빗나가는 경우가 발생할 경우에 잠시 후에 적에게 총을 맞고서 게임오버가 될 것이다.

따라서 게이머는 한발 한발 정확히 조준하는 기술이 필요한데 상당히 끈기를 요한다. 특히 한꺼번에 두명이 등장하는 적의 경우에는 일단 한 명을 한발로 처치하면 잠시 후에 그가 쓰러지는 화면이 나온 다음에 다른 한 명을 쏠 수 있도록 다시 추적 화면으로 바뀐다. 그리고 서있는 적의 경우에는 상당히 거리가 가까운 상태이므로 조준을 잘못하여 놓치게 될 경우에는 생명에 위험이 크므로 가까이 있는 적일수록 정확히 처리하자.

그리고 멀리 떨어져 있거나 빠른 속도로 움직이는 적들은 상당히 조준에 어려운 점이 많다. 특히 스노우 보드를 타고 움직이는 적의 경우에는 그 움직임이 일반 스키와 달리 지그재그로 움직이며 다가오므로 DNA 추적 장치에 의존하여 몸 가운데에 정확히 조준할 수 있도록 한다.

이 부분이 상당히 게이머에게 어려움이 크리라 생각된다. 아마도 약 20여명의 적을 사살해야만 통과할 수 있는데 특히 중간에 실수로 죽게 되면 여태까지 공들인 노력이 허사가 되므로 가능한 한 적을 놓치지 말자. 놓친 적은 끝까지라도 잭을 따라오면서 괴롭히게 되니 연속적으로 맞춰나가도록 하자.

스카이 다이버가 되는 잭

스키를 타고 내려온 잭은 이미 아래에서 지프를 타고 기다리고 있는 리사와 만난다. 잭은 리사에게 스키장에서 자기를 노리고 있는 사람들을 만났다면서 그의 위험했던 일에 대해 리사에게 열심히 설명한다.

잭은 리사의 지프를 타고서 다시 산악

길을 계속 이동해나간다. 그런 다음 화면이 바뀌어 잭은 비행기 안에 들어와 있다. 잭이 타고 있는 비행기는 다름 아닌 잭을 유도하기 위한 함정이었다. 잭이 한눈을 팔고 있는 사이에 비행기 안에 타고 있던 사람들이 바깥으로 모두 뛰어내린다. 심지어 조종사까지도 없어진 상태로 비행기는 계속 날고 있다. 잭도 살아남기 위해서는 밖으로 뛰어내려야 한다고 생각하고서 낙하를 한다.

잭은 떨어지면서 졸지에 스카이 다이버가 된다. 그러나 그 주위에는 더 플라잉 에디슨 페티븐이라는 스카이 다이버 그룹이 포위를 하고 있다. 그들은 우상과 똑같이 위해 전부 똑같은 모습으로 성형수술을 한 팀으로서 각종 무기들을 지니고 있다. 한편으로 그들 옆에는 잭을 노리고 있는 프랭크도 같이 합세하고 있다.

이제 잭은 그들이 총을 쏘기 전에 먼저 그들을 맞춰서 떨어뜨려야 한다. 아까 스키 전투와 마찬가지로 한 방에 한 명씩 없애야 하는데, 최소한 3장면의 동영상 화면중 2장의 요원들을 사살해야만 다음 장면으로 넘어갈 수 있다.

그리고 이들과 전투를 하는 도중 이들이 갑자기 무거운 추를 내리 던지는데 우선 그 추가 떨어질 때에 미리 총을 쏘아서 위로 날려버려야 한다. 아마 2번 정도의 사격이 필요하다. 만약 추를 맞추지 못할 경우 잭은 그 무거운 추를 앉고서 아래로 추락하여 사망하게 될 것이다.

이렇게 추를 아슬아슬히 넘기고 난 다음에 아까와 마찬가지로 요원들을 잘 사격해야 한다. 그리고 프랭크는 신경 쓸 필요가 없으며 일단 요원들을 사살하는데 신경을 쓰자. 이러한 방법을 약 3번 정도 거치면 잭은 스카이 다이버 임무를 끝내고 아래로 내려올 수 있다.

일단 지상에 도착하면 잭은 낙하산을 거둔다. 그 다음에 잭 앞으로 리사가 아까의 지프를 몰고 오면서 잭은 공중에서 있었던 일들을 설명하기에 바쁘다.

라스베가스로 이동한다

잭과 리사는 이제 라스베가스로 이동한다. 화면은 온통 라스베가스 카지노 장의 네온사인으로 가득하다. 그들은 호텔 방을 잡기 위해서 문의를 하지만 그들은 잭과 리사에게 퉁명스러운 대답을 한다.

그러던 중 호텔 로비 한쪽 편에 엘비스 복장을 한 사람이 나타난다. 그는 잭을 단번에 알아보고서 잭에게 힌트를 몇 가지 준다. 그런 다음 잭은 분장실로 들어가게 되는데 분장실은 커튼으로 많이 감추어져 있다.

커튼 사이로 몇 개의 룸을 거치다보면 여러 가지 아이템을 손에 넣을 수 있다. 하지만 그 중에서 중요한 것은 드레싱 테이블 위에 있는 깃털로서 이것을 잘 간직해두자.

이곳을 나오면 CIA에서 잭을 어디론가 잭을 데려간다. 잭을 데리고 가는 사람들은 이미 어디선가 본듯한 사람들이다. 잭을 데리고 간 공장은 다름 아닌 돈 공장처럼 보이는 곳이다. 아마도 이 라스베가스 카지노 사업을 위해서는 이러한 비밀스러운 공장이 필요한 것 처럼 보인다.

그들은 잭을 돈이 쏟아지는 기계에 가둔다. 이제 잭은 돈이 자기 몸 위로 올라차면, 행복하게(?) 돈에 파묻혀 죽을지도 모른다. 하지만 그 바깥쪽의 슬롯머신에서 한 아주머니가 슬롯머신에 당첨되면서 돈을 끝없이 쏟아내면서 잭은 가까스로 살아남는다.

잭은 이곳에서 나와 바에 앉는다. 그 바의 바텐더는 다름 아닌 손세이이다. 손세이는 바에서 잭에게 여러 가지 정보를 알려주면서, 이번 카지노에서의 임무를 설명해준다. 다시 화면은 바뀌고서 카지노 장에서 잭은 블랙잭을 한다.

블랙잭을 할 때에 칩 하나가 무려 1000달러에 달한다고 카지노 딜러가 설명한다. 그러나 잭은 이 블랙잭을 할 때에 멀리서 원격조종 카메라로 상대편의 카드를 볼 수 있도록 CIA가 지원을 아끼지 않는다. 잭은 결국 CIA의 도움을 받아 블랙잭에서 큰 승리를 얻게 된다. 여기서 블랙잭을 할 때에는 위의 키조작을 설명했듯이 인터랙티브 방식으로 카드를 선택하면서 그대로 블랙잭에 참여하면 된다.

잭은 신나는 기분으로 카지노 장을 빠져나와 엘리베이터를 타려고 한다. 그러나 엘리베이터 앞에는 쇼걸로 변장한 남자가 나오면서 잭에게 시비를 건다. 이때에 그와 전투를 벌일 수 있는데, 일단 그의 공격을 블로킹으로 막도록 하자. 그런 다음 일단 한 번 더 블로킹한다면 펀치나 킥으로 가격하자. 마지막으로 펀치나 킥으로 가격하면 그를 이길 수 있다. 그리고 설령 그에게 지더라도 잭은 잠시 정신을 잃고서 악당들에게 잡히게 되며, 아래와 같은 상황으로 넘어가게 된다.

알란과 알렌 쌍둥이와의 힘든 결투

잭은 악당들에게 사로잡혔다. 그리고 그와 함께 리사도 그들에게 포로로 잡혀 있다. 그들은 잭에게 무어라고 강하게 이야기하면서, 갑자기 한쪽에 있던 프랭크가 잭에게 다가온다. 그러더니 프랭크는 주먹으로 잭의 얼굴 부위를 가격하면서, 여태까지 자기가 맞았던 것에 대해 한풀이를 한다.

잠시 그들이 떠난 후 잭은 자기도 모르게 자기 몸을 묶고 있던 쇠사슬을 풀고 나온다. 그러다가 부엌 근처를 지나던 중 여태까지 그를 포섭해가면서 움직였던 알란과 알렌 쌍둥이를 만난다. 그들은 잭이 탈출한 것에 놀란 듯 잭에게 덤비지만 잭은 능숙하게 자신이 입었던 자켓을 그들에게 던지면서 그들을 가볍게 한방씩 때린다. 이제부터 그들과의 인터랙티브 전투가 시작된다.

일단 여기서 주의해야 할 것은 그들은 두명이고 잭은 한 명이기 때문에 잭은 두명과 한꺼번에 상대해야 한다. 우선 잭이 처음 마주보고 있는 녀석에게는 킥이 가장 주효하다. 물론 블로킹을 하는 동작까지 곁들이면 좋겠지만, 필자의 경우는 이 녀석에게 킥만을 사용하길 권하고 싶다. 하지만 무조건 킥버튼을 누른다고 해서 적에게 킥이 먹혀 들어가는 것이 아

❶바텐더로 나타난 손세이
❷관능적인 모습의 카지노 딜러
❸이미 주사위는 던져지고 한 가지 선택을 해야 한다
❹신중히 생각하는 잭
❺이미 리사는 요원들에게 붙잡혀 있다
❻잭을 때리는 프랭크.. 두고보자!
❼알렌과의 대결은 참으로 힘들다
❽싸울때 여유를 부리는 잭
❾유치장으로 끌려 들어온 잭

니다. 일단 동영상 화면중 녀석이 처음으로 나타났을 때에 곧바로 킥 버튼을 눌러야 한다. 이 순간이 1초라도 늦어지거나 빨라질 경우 잭은 철저히 훈련된 그들의 무술 실력에 의해 처참히 얻어맞게 된다.

특히 한 번 얻어맞을 경우 다시 되돌리기가 힘들 정도로 그들의 공격이 강해지므로 처음 공격이 적중하도록 해야 한다. 이러한 식으로 계속적으로 킥만 사용하여 그를 벽 한쪽으로 몰아세울 수 있다. 여기서 주의해야 할 점은 동영상 화면이 연속적으로 일정한 적의 전투 준비 자세 화면만이 나오는 것이 아니라 약간씩 또다른 동영상이 삽입되어 나와서 간혹 게이머의 타이밍을 빼곤 한다. 따라서 이 함정에 걸려들지 않기 위해서는 게이머가 미리 나올 화면을 머리 속에서 기억해두고 있다가 그 화면이 나온 다음에 곧바로 키를 누를 수 있도록 준비해야 한다.

❶TV의 저질화는 극에 달했다
❷옛 친구와 함께 컴퓨터로 자료를 검색한다
❸숀세이와 함께 어려운 전투를 벌이는 모습
❹기관총을 놓치는 잭
❺무식한 원시인 녀석에게 얻어맞다니…

일단 한 녀석을 쓰러뜨리면 다 끝난 것이 아니다. 곧바로 뒤에 있는 또다른 녀석과 대결을 벌어야 한다. 이때에 잭의 자세를 180도로 돌려야 하는데, 그에 해당하는 키는 위에서 설명하였듯이 〈키패드 8〉과 〈T〉키로서 이제 다시 180도를 돌린 잭은 새로운 녀석과 싸움을 해야 한다. 이 녀석에게는 펀치 공격이 주효하므로 계속적으로 펀치 공격을 날리자.

처음의 킥 공격보다는 리치가 짧기 때문에 분명 여유가 있을 것이다. 그런데, 여기서 그에게 몇 번 공격을 맞다보면 아까 쓰러진 녀석이 다시 일어나 잭을 공격하게 되므로 빠른 시간 내에 처치해야 한다.

그마저 쓰러뜨렸다면, 다시 고개를 돌리면 아까의 녀석이 잠깐 일어난 것을 볼 수 있다. 그에게 2~3방 정도의 킥을 날리면 그는 땅바닥에 쓰러진다. 이제 잭은 위험한 녀석 2명을 혼자의 힘으로 처치하였다. 이 부분이 상당히 어려운 부분 중 하나인데, 잠시 후에도 이러한 전투 장면이 나오게 되므로 킥과 펀치가 어느 순간에 눌러야만 제대로 먹혀 들여가는지 올바르게 숙지해놓기 바란다.

이제 이곳을 당당히 빠져나온 잭은 거리로 나오다가 경찰관에 수사를 받게 되면서 유치장으로 끌려간다. 잭은 이곳 감방 안에서도 TV를 즐기면서 타락된 TV에 걱정을 한다. 잭이 잠시 감방에 갇혀 있던 중 갑자기 감방 안의 변기에서 물안경을 쓰고 숀세이가 등장한다. 그는 잭을 탈출시켜 준다.

리사를 구하기 위해 재도전하는 잭

잭은 그의 옛 친구인 프레드와 만나서 그의 컴퓨터로 자료를 검색한다. 그런 다음 잭은 다시 적의 본거지에 잠입하게 되는데, 숀세이가 그를 도와준다. 여기서는 게이머의 사격술을 총동원해서 싸워야하는 곳이다.

아까 돈이 나오고 있던 공장 내부처럼 보이는 장소인데, 많은 적들이 수시로 등장한다. 하지만 여기서 제때에 적을 명중시키지 못하면 결국 적들의 연속 공격에 의해 사살되고 말기 때문에, 일단 마우스를 가볍게 클릭하는 것부터 연습하자.

이 부분에서 가장 중요한 것은 적의 패턴을 외우는 것이다. 보통 적의 패턴이 10여가지 정도가 되는데, 매번 컨티뉴할 때마다 등장하는 적의 순서가 다르다. 특히 한 명씩 나오는 패턴은 그리 어렵지 않지만, 한꺼번에 두명씩 나올 경우는 일단 한 명을 정확히 사살한 다음에 다음 적을 마저 쏘아야 한다.

만약 이 두명의 적들중 하나라도 실수할 경우 나중에 로테이션 되어 다시 한 번 더하게 되므로, 하나라도 놓쳐서는 안된다. 그리고 적의 몸의 어디냐에 따라 명중 여부도 갈리게 되는데, 주로 심장부위나 머리 부근에 조준을 정확히 하면 된다.

상당한 끈기와 인내를 요할 정도로 어려운데, 이미 스키 전투 등에서 사격술을 연습한 게이머들에게는 큰 부담은 안되겠지만, 아마도 여러 번의 컨티뉴는 필수라고 하겠다.

거미줄 같은 창고에서의 중간 보스들

이 부분을 넘겼으면 잭은 어느 창고 같은 곳에서 중간 보스처럼 보이는 3명의 녀석들과 동시에 싸워야 한다. 일단 처음의 녀석은 창을 이용하여 공격하는 스타일이다. 아까 알렌의 쌍둥이와 마찬가지로 일단 킥을 사용해보자.

처음 이 부분을 진행하는 게이머의 경우에는 잘 키가 먹혀들어가지 않을 것이다. 몇 번의 실수가 필요할 지도 모르지만, 컨티뉴를 통해서라도 정확한 공격 포인트를 찾자. 일단 녀석에게 한방이라도 명중했다면, 그 다음부터는 상당히 쉽다. 다시 동영상이 나타나면 계속 킥 동작을 연속하면 몇 방을 얻어맞고서 그는 뒤로 넘어질 것이다.

이제 두 번째 녀석을 해치어야 하는데, 아까처럼 〈T〉키를 눌러보니 키가 먹혀들지 않는다. 여기서는 그 키를 사용하는 것이 아니라 방향키를 사용하여서 고개를 돌려야 한다. 그러면 다음에 보디빌딩을 하는 것처럼 보이는 왜소한 녀석과 만나게 된다. 그에게도 계속 킥을 가하자. 일단 초반부터 승기를 잡아야만 계속적인 공격으로서 이길 수 있다. 만약 그에게 자칫 실수로 잡힐 경우에는 프로레스링 경기에서나 볼 수 있는 듯한 무서운 공격을 당하게 될 것이다. 그에게도 킥 공격을 가함으로써 승리했다면 이제 다시 방향을 바꾸어서 다음 상대자와 싸우도록 하자.

마지막 상대자는 다름 아닌 원시인처럼 생긴 거대한 덩치를 가지고 있는 녀석이다. 그는 방망이를 가지고 있으므로 그에 맞지 않도록 초반부터 킥 공격으로서 쉴새없이 몰아붙이자. 그 역시도 몇 방을 맞고 쓰러진다. 그러면 다시 방향을 바꾸면, 아까 처음의 녀석이 이제 정신을 차리고 막 일어서려고 한다. 그에게 2~3방 정도의 킥 공격을 가하면 그는 완전히 넉 다운되면서 이 장면을 클리어할 수 있다.

프랭크와의 마지막 대결로 리사를 구하자.

이제 잭은 어느 게임룸 안으로 들어선다. 게임룸에는 폭스 헌트라는 오락이 있는데, 거기에 접속해보면 오리들이 연속적으로 움직인다. 가볍게 마우스를 이동시켜가면서 오리들을 쏘아보자. 이 게임을 즐기다보면 갑자기 프랭크가 한쪽 편에서 등장한다.

이제 잭과 프랭크는 숙명적인 한판을 벌이게 된다. 이미 프랭크의 저쪽 뒤편에는 리사가 줄에 묶여 있다. 그런데 자세히 살펴보니 리사에게 연결된 선은 인체에 위험할 수 있는 전류가 흐르고 있기 때문에 섣불리 움직일 수가 없을 듯 싶다.

프랭크 역시도 간단히 킥만 연속으로

사용해도 이길 수 있다. 하지만 프랭크의 경우 일단 선방을 먼저 때리지 못하면 계속 밀리게 된다. 따라서 처음에 프랭크가 대전 준비 자세를 취하고 있는 순간 재빨리 킥을 날리자. 이런 식으로 연속으로 킥을 사용하면 프랭크를 잡을 수 있다.

프랭크를 잡은 잭은 리사를 구하고서 프랭크를 그 기계에 연결시킨다. 잠시 후에 프랭크의 몸에 전기가 흐르면서 프랭크와의 잭의 승부는 막을 내린다.

탈출하는 울프를 잡아들이자

리사를 구하고 프랭크를 구했다고 게임이 다 끝난 것이 아니었다. 바로 울프가 로켓을 발사하였으며, 그는 나머지 로켓을 타고서 탈출하려고 한다. 그러나 세계의 평화를 구하고 그를 잡기 위해서 잭 역시도 생전 타보지 않은 로켓을 타고서 좁은 터널안을 통과해야 한다. 이미 터널 안은 상당히 어둡게 비추고 있는데, 중간 중간에 갈림길이 나온다.

우선 갈림길 직전에 미리 방향을 틀어야 한다. 방향을 틀기 위해서는 커서 키를 사용하면 된다. 그리고 갈림길은 두갈래로 나뉘는데, 가능한 한 흰색이나 밝은 색 빛이 나는 갈림길로 들어서야만 앞서 가는 다른 로켓을 추격할 수 있다.

일단 로켓의 꼬리 부분이 화면에 보이면, 주저없이 〈ENTER〉키를 누른다. 그러면 잭이 타고 있는 로켓에서 기관총이 발사되면서 앞서가는 로켓을 폭파시킬 수 있다. 그런데 주의해야 할 점은 바로 울프가 또다른 로켓을 타고 잭을 추격해 온다는 것이다.

그 역시도 기관총을 가지고 있으므로 잭을 뒤에서 쏜다. 그러나 일단 그가 쏘는 모습이 보였다면, 잠시 후에 잭의 로켓이 파괴되는 장면을 보게 될 것이다. 따라서 일단 그가 뒤에서 총을 쏘고 있다는 낌새가 느껴지면, 아까의 알렌과의 싸움때 썼던 〈T〉키를 이용하여 잭의 고개를 돌린다.

그러면 울프의 모습을 바라보게 되는데, 이때에 재빨리 다른 키를 조작하면 로켓이 한쪽 편으로 스핀이 걸리면서 회전을 하게 된다. 그러면 제아무리 울프라도 정확히 잭의 로켓을 파괴시킬 수 없다.

그러면 잭은 이때에 정확히 갈림길에 들어서서 추격하는 로켓들을 모조리 쏘아 떨어뜨리면 된다. 만약 그 로켓 중 하나라도 밖으로 튀겨 나가면 이 LA는 순식간에 화염으로 휩싸이게 되므로 잭의 책임이 막중하다.

이런 식으로 몇 번 진행하다보면, 마침내 울프를 검거할 수 있다. 울프는 경찰관들에게 잡혀서 끌려가게 되며, 잭은 숀세이와 담소를 나눈다. 둘이 이야기를 나누고 있던 도중에 갑자기 리사가 나오면서 잭과 포옹을 한다. 잭은 그녀와 뜨거운 키스를 나누면서 한쪽에서 숀세이가 그 장면을 부러운(?)듯 바라보면서 게임은 대단원의 막을 내린다.

❶프랭크와 게임룸에서 마지막 싸움을 벌인다
❷급히 뛰어가는 잭
❸뒤에 리사가 잡혀있다
❹임무를 완수한 후 숀세이와 잭은 담소를 나눈다
❺리사와 잭이 뜨거운 키스를 나누며 엔딩에 이른다

바람의 전설 제나두

장 르: 롤플레잉
제작사: 팔콤
컨버전: 디지타워

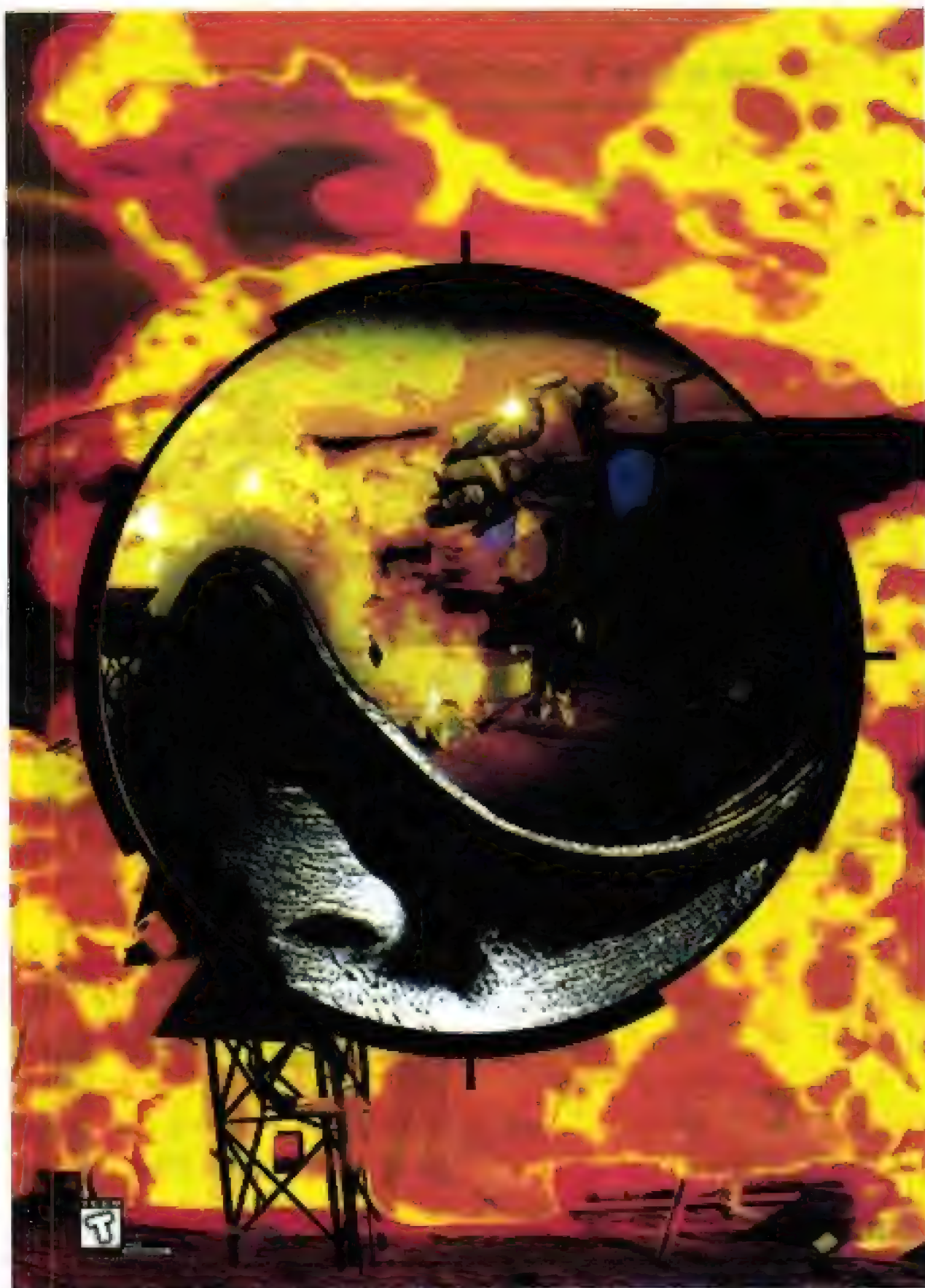
(주) 디지타워에서는 日本 FALCOM 사의 PC 엔진용 액션 RPG 게임인 [바람의 전설 제나두]의 IBM-PC판 이식 작업을 진행중에 있다. [YS],[영웅전설]시리즈로 잘 알려진 FALCOM사 최초의 PC-엔진 참가작품인 [바람의 전설 제나두]는 대용량의 화려한 비주얼 애니메이션과 탄탄한 스토리 구성으로 일본에서 폭발적인 인기를 얻었고 국내에서도 많은 PC 엔진 유저의 관심을 모았다. IBM-PC판 이식작업은 하드웨어의 특성을 살려 그래픽 부분을 대폭 보강하여 진행되고 있으며 원작의 분위기를 살리기 위해 국내 유명 성우들이 대거 기용될 예정이다. 게임은 전체 12장으로 구성되어 있으며 장과 장사이의 이야기를 연결해 주는 비주얼 애니메이션과 필드맵, 그리고 아케이드 형태의 보스 스테이지로 각각 구성되어 있다. 대용량의 애니메이션이 포함되는 관계로 CD-ROM 으로 발매되며 한편 게임의 원작사인 FALCOM사를 통해 일본시장에서도 발매될 예정으로 있다.

POWER A to Z

코맨드 & 컨커
코버트 오퍼레이션
(Command & Conquer Covert Operation)

장 르	전략 시뮬레이션
제작사	웨스트우드
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/마우스 필수
발매일	발매 중
가 격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

95년 가을에 출시된 C&C가 출시되어 한창 인기를 끌었다. 웨스트우드가 듄2(DUNE 2)에서 보여주었던 리얼타임 전략 시뮬레이션의 가능성을 C&C를 통해 확인하였기 때문이다. 세밀하게 표현된 지형과 유닛의 움직임, 컴퓨터의인공지능, 사운드 등이 미국에서 최고의 전략 게임을 수상하게 만들었다.

C&C 코버트 오퍼레이션(COVERT OPERATION)은 C&C의 미션디스크이다. 이번 코버트 오퍼레이션에서는 몇가지 버그를 모두 수정했고 게임 진행시에서 발견되던 모순점도 깨끗이 없앴다. 물론 통신플레이에서만 나오는 유닛이 일반 미션 진행중에 나오게 된 것은 말할 필요도 없다.

새롭게 추가된 점

C&C의 모든 미션을 자신의 실력으로 클리어했던 게이머라 해도 코버트 오퍼레이션에 포함된 미션을 전부 클리어할 수 있다고 장담할 순 없다. 전에 있었던 C&C의 미션들은 대부분 단순한 것이었고 어려운 미션이라고 GDI와 NOD의 마지막 미션과 그외 몇가지 미션들 뿐이었는데 이런 미션들도 적군의 병력이 굉장히 많다는 것 외에는 다른 미션들과 별 차이가 없었다.

반면 코버트 오퍼레이션에 포함된 15개의 미션은 절대로 단순하지 않다. 물론 15개의 미션 모두 적의 병력이 상당히 많다는 점에서는 C&C와 다를게 없지만 이런 미션들이 모두 작전을 세우지 않으면 절대로 클리어 할 수 없다는 점에서 C&C의 미션들과는 구별된다. 또한 코버트 오퍼레이션의 미션은 여러 가지 복합적인 상황으로 구성되어 있다. 대부분의 미션들은 기지를 건설하거나 요인을 구출하거나 아니면 적의 기지를 파괴하는 등의 임무를 동시에 포함하고 있다. 단순히 적의 기지를 파괴한다고 해서 미션을 클리어 할 수 있는 것은 아니다.

코버트 오퍼레이션에 포함된 미션의 지도는 C&C의 지도보다 1.5배 이상 넓어졌다. 이것이 코버트 오퍼레이션의 두 번째 특징이다. 지도가 훨씬 커졌기 때문에 게이머가 해야 할 일이 그만큼 많아진 것도 사실이다. 지도 구석구석을 돌아다니면서 모든 지역을 볼 수 있도록 하는 것만해도 상당히 시간이 걸리는 일이다.

세번째로 코버트 오퍼레이션에서는 C&C에서 보이던 몇가지 버그를 모두 수정하였다. C&C에 버그가 많았던 것은 아니지만 그 중 한가지 사일로를 건설하고 약간의 티베리움이 모였을 때 팔면 많은 돈을 얻을 수 있던 버그가 없어졌다. 그 다음에 새로 추가된 유닛이 하나 있는데 이것은 C&C에서는 통신플레이를 할 때에만 사용할 수 있었던 유닛이다. NOD가 사용하는 미사일 탱크인데 통신플레이를 할 때 GDI와 NOD의 유닛의 균형을 맞추기 위해 만들어 놓은 유닛이 아닌가 하는 생각이 든다. 아무튼 이것은 코버트 오퍼레이션의 미션을 진행하다 보면 아군을 짜증날 정도로 괴롭히는 유닛이 될 것이다. 이 유닛은 2기의 미사일을 실은 트럭처럼 생겼는데 탑재하고 있는 미사일은 C&C의 모든 유닛의 사정거리와 비교해서 가장 긴 사정거리를 자랑한다. 물론 이것은 게이머가 GDI로 미션을 진행할 때에만 위협이 되는 유닛이다. 그런데 좀 안타까운 것은 NOD로 플레이 한다고 해도 이 유닛을 만들 수는 없다는 점이다.

코버트 오퍼레이션의 미션을 진행하다보면 지도 여기저기에 돈이 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 이것이 코버트 오퍼레이션의 또다른 특징이다. 돈 모양의 아이템이 지도에 있는 것은 아니고 조그만 상자가 놓여 있는데 이 위를 아군의 유닛이 지나가면 상자안의 돈을 얻을 수 있다. 상자 안에 들어 있는 돈은 자그마치 2000 이나 된다.

게임 조작키

G	선택된 유닛이 주위를 정찰한다
X	현재 선택되어 있는 유닛들이 흩어진다
S	선택된 유닛의 움직임을 즉시 멈추도록 한다
〈Ctrl〉+F7-10	현재 지도의 위치를 기억시킨다
F7-10	기억된 지도의 위치로 이동한다
〈Ctrl〉+1-9	현재 선택된 유닛들을 한팀으로 구성한다
〈Alt〉+1-9	팀으로 구성된 유닛을 화면 가운데 보이도록 한다
H	CONSTRUCTION YARD가 있는 곳으로 지도를 이동한다
N	생산된 순서대로 다음 유닛을 선택한다
HOME	선택된 유닛을 화면 가운데 위치시킨다
CTRL	커서를 공격상태로 바꾸어 아군, 주민을 공격할 수 있다
ALT	커서를 이동상태로 바꾸어 강제로 이동시킨다
〈Ctrl+Alt〉	선택된 유닛이 클릭한 유닛이나 건물을 보호한다

각 스테이지 미션 설명

GDI 미션

첫번째 미션 : BLACK OUT

GDI는 이 지역에 기지를 건설할 필요가 있다. 그러나 불행하게도 NOD는 이미 이 지역으로 통하는 유일한 길목에 레이저 타워(OBELISK TOWER)를 건설해 놓았다. 게이머는 아군의 MCV가 도착하기 전에 레이저 타워(OBELISK)에 공급되는 전력을 차단하여야 한다. 그리고 MCV로 기지를 건설하고 적을 제거한다.

게이머는 지금 필자가 설명하는 순서로 미션을 선택하였다면 가장 처음 접하게 되는 미션이 바로 BLACK OUT이라는 이 미션이다. 하지만 첫 번째 미션이라고 해서 만만히 보았다가는 큰 낭패를 당하게 된다. 미션을 시작하면 두 명의 코만도가 화면에 보인다. 오른쪽으로는 집이 몇 채 있고 아래쪽으로 통하는 길이 있다. 여기저기 돌아다니면서 시간을 끌다보면 영원히 임무를 완수할 수 없게 되므로 재빨리 아래쪽으로 내려가 적의 발전소가 있는 곳을 찾아야 한다. 적군의 발전소로 가는 길에는 NOD의 독창적인 화염방사병(Flamethrower Infantry)가 숨어 있는데 주의해야 한다. 첫번째로 나오는 유닛을 처치하고 계속 길을 따라가면 다시 미니건 보병(Minigun Infantry), 바주카병(Rocket Infantry)이 나온다. 이것들을 모두 해치우면 적의 화염 탱크가 나오는데 이 때 에어 스트라이크가 되는데 이 탱크를 공격한다.

그 후 두명의 코만도가 발전소를 폭파시킨다. 발전소를 폭파하고 나서 나타나는 23명의 보병만 주의하면 코만도를 두 명 모두 살릴 수 있다.그 후 아군의 MCV가 나오는데 적군이 레이저외에도 로켓 터렛(TURRET)을 만들어 놓았으므로 MCV를 재빨리 안전한 곳으로 이동시킨다. 적의 발전소를 파괴시킨 장소가 기지를 건설하기에 적절하다.

CONSTRUCTION YARD를 건설하고 나면 재빨리 보병을 만들어서 작동을 중단한 적의 레이저를 파괴한다.

다음에 정제소를 세우고 자금을 모아서 기지의 방어를 위한 준비를 갖춘다.

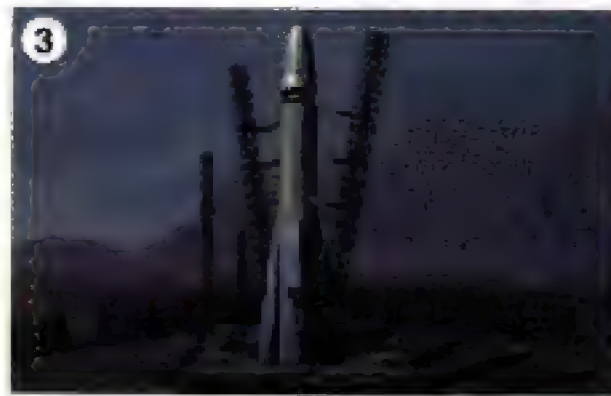
기지가 건설되면 적은 계속 산발적인 공격을 해오므로 이를 저지하지 못하면 승리는 불가능하다. 마지막으로 방어가 충분하다면 반격을 한다.

두번째 미션 : HELL'S FURY

NOD는 핵미사일과 함께 사원을 재 건설하려고 하고 있다. 기지를 건설하고 델피(DEPHI)와 접선할 때까지 기다려야 한다. 그는 적군의 기지에 이르는 가장 좋은 길을 알려줄 것이다.

게이머는 가진 모든 것을 이용해 NOD를 멈추어야 한다. 먼저 16명의 보병들을 가지고 적 기지의 방어를 무력화시켜야 한다. 모든 유닛을 선택하여 적의 기지를 방어하는 2개의 터렛(Turret)을 파괴하고 보병을 없애고 나면 재빨리 적의 보병기지(Hand of NOD)를 파괴해야 한다. 적의 공격가능한 유닛과 건물을 파괴하고 나면 아군의 MCV와 탱크, 그리고 짚차(HummBee)가 도착한다. 적의 기지 대신 아군의 기지를 건설하고 나면 이제부터는 핵미사일의 위협에 시달려야 한다. 현재 아군의 위치에서 적의 기지로 통하는 길은 지도 가운데의 길 하나뿐이므로 이 점을 잘 이용해야 한다. 이 미션은 다른 미션들과는 다르게 핵미사일이 수시로 날아오므로 이에 대한 대비가 없으면 승리할 수 없다. 설상가상으로 적군은 엄청난 자금력까지 가지고 있으므로 앞의 설명처럼 Delphi를 기다리다간 아무 것도 못한다. 재빨리 기지의 방어를 완벽히 하고 공격을 시작해야 한다. 지도 여기저기에 타이베리움은 잔뜩있지만 적의 유닛도 엄청나게 많다. 조금만 시간을 끌면 적은 인해전술로 몰려오기 때문에 충분한 시간조차 없다. 또 핵미사일이 한 번 떨어지면 그 주위는 완전히 폐허가 되므로 이것도 막아야 한다. 이런 역경을 모두 헤치고 적을 공격할 수 있는 병력이 준비된다면 그 다음에 닥친 문제는 적의 기지를 지키고 있는 레이저 타워(Obelisk Tower)이다.

세번째 미션 : INFILTRATED

침투! NOD는 수단의 동부에 위치한 아

❶새로워진 메뉴 구성
❷다음 미션디스크인 레드 알럿의 멋진 동영상
❸다음 미션디스크인 레드 알럿의 멋진 동영상
❹다음 미션디스크인 레드 알럿의 멋진 동영상
❺다음 미션디스크인 레드 알럿의 멋진 동영상
❻HummBee를 공격하는 Obelisk Tower

군의 기지를 공격하고 그 지역을 점령하기 시작했다. 아군의 기지를 되찾고 그 지역을 아군이 다시 지배해야 한다.

미션이 시작되자마자 적군으로 부터 치명적인 공격을 받고 있는 기지가 보인다. 게다가 적의 엔지니어(Engineer)까지 아군의 중요 건물들을 점령하기위해 돌아다니고 있다. 또한 자금도 부족하고 하베스터(Harvester)는 보이지도 않는다. 가드 타워(Guard Tower)가 적의 탱크를 막고 있긴 하지만 역부족이고 짚차(HummBee)로는 보병을 처리하기도 힘든 상황이다. 발전소는 보병의 공격으로 파괴되기 직전까지 몰리고 있는 상황에 믿을만한 유닛도 없는 실정이다.

❶아군이 숨겨진 돈을 찾아내었을 때..
❷첫 번째 미션에서 화염 탱크를 폭격하는 A10 폭격기들
❸Repair Bay 옆에 서있는 Mammoth Tank의 웅장한 모습
❹적군은 인해전술로 나오는데 우리는 바리케이트 밖에는 믿을것이 없다

이때는 과감히 건물을 팔고 신속히 유닛들을 움직이면 불가능 하지만은 않다. 처음에 가장 경계해야 할 것은 적의 엔지니어이다. 이들은 아군의 정제소를 빼앗기 위해 이동하고 있다.

빨리 보병기지(Barracks)를 팔면 몇 명의 보병이 남게 된다. 이 보병들을 이용하여 엔지니어를 처치하면 된다. 그러나 적의 APC가 이것을 막으려고 하므로 조심해야 한다. 또한 발전소를 공격하는 화염방사병(Flamethrower Infantry)도 빨리 처치해야 한다.

주위에 짚차(HummBee)가 있으므로 이것을 이용하여 공격하고 가드타워를 공격하는 적의 탱크까지 파괴하면 일단 기지는 구할 수 있다.

하지만 여기서 마음을 놓고 있으면 회복 불가능의 상태가 되고 만다. 지도오른쪽 끝부분을 보면 하베스터가 한 대 있는데 적의 일차 공격목표이므로신속히 기지로 돌아오게 한다. 현재의 자금은 기지를 방어하는데도 부족할지경이므로 일단 필요없다고 생각되는 레이더 기지와 발전소 하나를 팔아버린다. 그리고 나서 어드밴스드 가드 타워(Adv. Guard Tower)라도 몇 개 세워놓으면 방어는 된다. 그러나 적은 계속 엄청난 병력으로 공격해 오므로 이것을 철저히 막아내야 한다. 방어만 하다가는 금방 처음과 같은 상황이 되므로 게이머의 작전이 절대적으로 요구된다.

네 번째 미션 : ELEMENTAL IMPERATIVE

NOD는 우리의 타이베리움에 대한 연구결과를 훔쳐가 버렸다. 그것을 되찾아라! 그 지역의 주민은 그의 아내를 무사히 탈출시켜 주기만 하면 도난당한 물건이 있는 곳까지의 길을 알려주고 우리를 그곳까지 데려다 줄 것이다.

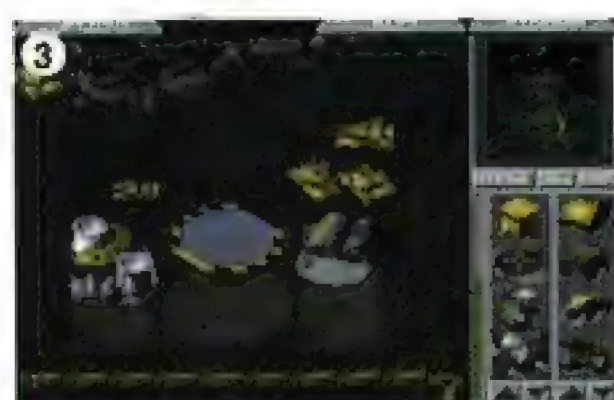
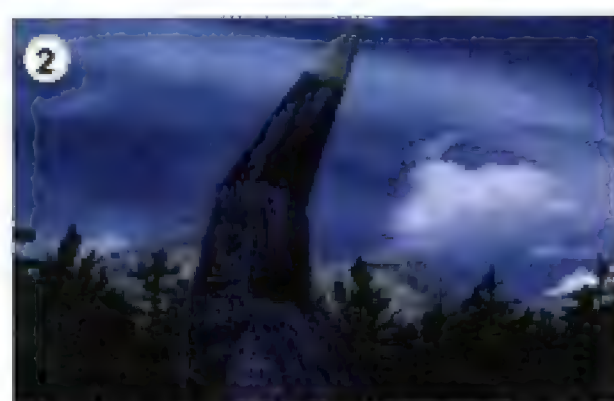
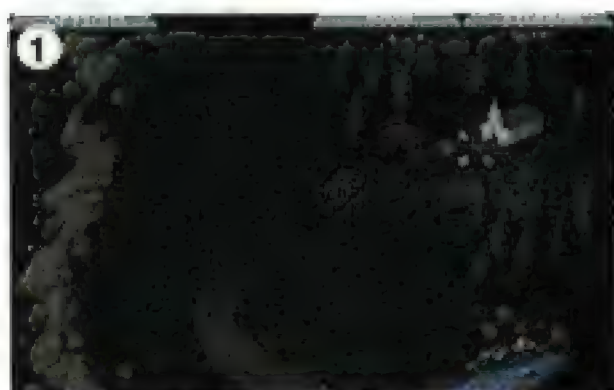
아군의 병력은 수류탄 병(Grenade Infantry) 3명, 탱크 2대, 짚차(HummBee) 한 대 코만도 한명 뿐이다. 그러나 적군은 여기저기에 산재해 있다. 게다가 적군은 그 지역을 환하게 알고 있다. 게이머는 이 미션의 마지막 난관을 넘기 위해서 최대한 많은 유닛을 남겨두어야 한다. 그리고 되도록 이면 적과의 충돌을 피하는 것이 상책이다.

아군은 이 지역의 지형을 모르기 때문에 HummBee를 이용해 모든 지역을 볼 수 있도록 만들어야 한다. 그런 다음 보병과 다른 유닛을 각각 팀으로구성하여 천천히 전진해 간다. 다행히도 적은 한꺼번에 몰려오지 않으므로 각개격파를 할 수 있는 최적의 조건이 갖추어져 있다. 탱크 등의 유닛으로 보병을 보호하면서 조금씩 전진하다 보면 여기저기서 적군의 모습을 볼 수 있다. 만약 그 마을 주민의 도움을 받고 싶은 게이머는 지도 좌측 윗부분에 바리케이트로 둘러싸인 마을로 가서 주위의 적군을 없애고 그 안에 있는 주민들을 구해주도록 한다. 미션설명처럼 미션 시작하는 부분에 있는 주민이 길을 안내해 줄 것이다. 그러나 이것도 상당한 병력손실을 가져오므로 웬만하면 그냥 두는 것이 좋다. 아무튼 적을 각개격파하면서 조금씩 전진하다보면 위협적인 유닛들이 몰려있는 것을 볼 수 있다. 거리가 멀다고 안심하고 있다간 미사일 탱크의 미사일에 이제까지 지켜온 유닛을 날려보내는 수가 있으므로 재빨리 공격을 시작한다. 탱크 두 대와 모든 보병이 남아있다면 이곳을 통과할 수 있다. 미션의 목표는 도난당한 정보를 되찾는 것이므로 빠른 유닛을 이용해 계속 위로 올라가 작은 상자 두 개를 얻으면 미션을 클리어 할 수 있다. 물론 이때 다른 유닛들은 적군을 공격해 시선을 돌리게 해야 한다.

다섯 번째 미션 : GROUND ZERO

NOD는 세계 평화 협회를 목표로 하는 미사일을 발사하였다. 평화사절들을평화 협회 건물로 부터 탈출시켜 EVAC 포인트까지 최대한 빨리 데려가야한다.

이 미션에서 처음에 주어지는 세명의 보병만으로는 절대 미션을 클리어 할 수 없다. 따라서 지원부대가 올 수 있는 상황을 만들어 주어야 한다. 이곳의 지도는 미로처럼 복잡하므로 목표지점까지 가는 길도 찾기가 어렵다. 그렇다고 이리저리 헤매다가는 평화협회는 물론 평화사절들까지도 사라져 버리게 된다. 먼저 지도를 이리저리 움직여 보면 가운데쯤에 환하게 되어 있는 곳이 있다. 우선 그곳으로 보병을 이동시킨다.

그곳으로 가면 적 보병이 숨어있다. 이를 처치하고 다시 처음 시작점으로 돌아와 밑으로 내려가면 지원군이 도착했다는 소리가 들려온다. 물론 아래쪽에도 길이 있고 적군이 숨어있다. 마음이 내키진 않지만 갈수있는데 까지는 가야 탱크와 HummBee를 지원받을 수 있다. 이렇게 해서 탱크 하나만이라도 얻을 수 있다면 첫 번째 문제는 해결된 것이다. 이제 목표지점으로 가는 길을 찾아야 하는데 이것이 또 문제이다. 시작지점에서 조금 위로 올라가서 오른쪽 끝으로 이동하면 유닛 하나가 겨우 지나갈 수 있는 길이 보인다. 이길이 바로 평화협회로 통하는 길이다. 이곳으로 가면 적의 화염탱크가 길목을 지키고 있다. 그러나 우리에겐 막강한 탱크 한 대가 있으므로 보병과 협력하여 이를무찌른다. 그럼 이제부터가 시간과의 싸움이다. 어떤 유닛이 공격을 하던지 신경쓰지 말고 계속 가다보면 묘하게 생긴 건물이 보이는데 이것이 바로 평화협회 건물이다. 건물 주위에는 철조망이 둘러쳐져 있고 안에는 세명의 평화사절이 보인다. 재빨리 철조망을 무너뜨리고 사절들을 건물에서 멀리 떨어진 곳

으로 이동시켜야 한다. 만약 게이머가 신속하게 이 과정을 처리했다면 아슬아슬하게 살아남은 사절들과 처참하게 폭파되는 건물을 볼 수 있을 것이다. 사절단은 한명만 살아남아도 되니 헬기 있는 곳까지 데려와야 이번 임무는 완수된다.

여섯번째 미션 : TWIST OF FATE

우리는 NOD 지역에 작은 정찰 초소를 만들어 두었다. 그러나 NOD는 그것을 빼앗고 강화시켰다. 정찰 초소를 탈환하는 것이 가장 중요한 임무이다. MCV와 무장한 호위대가 당신이 새로운 기지를 세우는 것을 도와줄 것이다. 일단 기지를 건설하면 그 지역의 모든 NOD 군대를 제거하라.

이 미션은 이제까지의 미션과는 다르게 의외로 많은 유닛을 제공한다.

ORCA 2대에 HummBee 2대, APC에 Grenade Infantry 4명, 가드타워 까지 제공한다. MCV가 안전한 곳까지 이동하는 동안 파괴되지 않도록 모든 유닛을 희생해서라도 MCV를 호위해야 한다. 일단 Construction Yard가 건설되면 가장 먼저 적의 공격을 막을 수 있도록 방어를 완벽히 해 놓아야 한다. 그 다음으로 적의 기지를 찾고 그것들을 모두 파괴시켜야 한다.

일곱 번째 미션 : BLINDSIDED

코만도를 이용하여 강의 아군쪽을 점령하라. 우리는 모든 샘 사이트들이 파괴되고 난후 지원을 해 줄 것이다. 그리고 나서 군대를 강의 건너편으로보내어 뒤쪽에서 NOD를 공격해 그들을 모두 파괴하라. 그들은 그리 오랫동안 놀라고 있지만은 않을 것이므로 빠르게 행동하라.

일단 게임을 시작하면 단 한명의 코만도가 보인다. 거기다가 Rocket Infantry가 공격을 해온다. 재빨리 세명의 보병을 처치하고 좌측으로 가면 작은 적 기지가 보인다. 기지 앞에 Turret도 있고 기지 안에는 보병들과 샘 사이트 그리고 Hand of NOD가 있는데 이들과 싸워야 한다. 먼저 한칸씩 전진하면서 눈에 보이는 보병은 무조건 없앤다. 그 다음 Turret은 재빨리 다가가서 폭탄만 설치하면 간단히 해결된다. 이제부터는 신중하게 코만도를 움직여야 한다. 먼저 기지 밖에 있는 보병들을 처리 해야 하는데 코만도에게 피해를 입히면 나중에 어려움을 겪게 되므로 가장 먼거리에서 공격을 하도록 한다. 그 다음은 기지 안에 흩어져 있는 보병들을 하나씩 처치한다. 모두 처치하고 나면 두 개의 샘 사이트를 폭파시켜야 한다. 이 때 주의해야 할 것은 폭탄을 설치한 코만도가 너무 가까운 곳에 서 있으면 폭파시 피해를 입게 되므로 폭탄을 설치하고 나면 최대한 멀리 이동시킨다.

폭파하고 나서 나오는 적 보병을 신속하게 처치하는 것도 잊지 않도록 한다. 두 개의 샘 사이트를 폭파시키면 아군의 수송용 헬기가 날아온다. 헬기가 착륙하면 안에서 엔지니어가 무려 다섯명이나 나온다. 적의 레이더 기지와 AirStrip그리고 발전소, Hand of NOD 등을 점령한다. 이 때 Engineer 한명은 남겨두도록 한다.

나중에 적의 Construction Yard를 탈취할 때 필요하기 때문이다. 그 후 빼앗은 건물들은 모두 팔아야 한다. 그렇지 않으면 유닛을 만들 자금이 하나도 생기지 않기 때문이다. 레이더 기지와 에어 스트립(AirStrip)을 팔면 1000이 넘는 자금과 덤으로 몇 명의 보병을 얻게 된다. 이제 이렇게 해서 모아진 돈으로 병력을 보강한다. 이제 적의 기지를 지키고 있는 Obelisk를 파괴하기 위해 Minigun Infantry를 만든다. 가지고 있는 돈을 모두 사용하고 나중에는 발전소도 팔아버린다. 그러면 30명 가까이 되는 부대가 만들어진다. 이제 Engineer만 남기고 나머지는 적의 기지를 향해서 돌격한다.

적의 기지는 오른쪽에 있다. 적의 기지가 보이면 무조건 Obelisk Tower를 전원이 공격한다. Obelisk는 한 번에 하나의 유닛만을 공격할 수 있으므로 보병 다섯 정도 희생하면 파괴할 수 있다. 그 다음은 Turret을 파괴하면 된다. 이 때 적의 Harvester를 조심해야 한다. 공격하다가 이 Harvester에 깔리면 10~20명 정도는 한 순간에 사라져 버리고 만다.

적의 모든 유닛을 파괴했으면 멀리서 숨어있던 엔지니어로 적의 정제소를 빼앗는다. 이 때 하베스터가 있을 때 빼앗아야 한다.

지금 남아있는 유닛으로 나머지 샘 사이트를 파괴하고 돈이 모이면 엔지니어를 더 만들어서 강 건너편으로 보낸다. 강 건너편은 적군이 장악하고 있는데 이곳에 새로운 기지를 세워서 적을 공격해야 한다.

❶이곳이 바로 핵미사일의 공격목표가 되는 곳이다 (두 번째미션)
❷A10의 믿음직스런 편대비행
❸기지를 방어하는 Adv. Guard Tower
❹NOD 최강의 탱크
❺GDI를 두려움에 떨게 하는 NOD의 붉은색 사원. 전갈모양을하고 있는 것이 특이하다

NOD 미션

첫번째 미션 : BAD NEIGHBORHOOD

우리는 이 지역으로부터 모든 GDI 군대들을 제거해야 한다. 불행하게도이 지역의 주민들은 GDI에 우호적이다. 당신은 기지가 준비될 때까지 발견되지 않아야 한다. 만약 GDI나 주민이 당신을 발견하면 GDI는 즉시 공격을 해 올 것이다.

처음 주어지는 MCV가 이동도중 GDI의 유닛이나 주민의 시야에 들어가면 GDI는 즉시 공격을 해오고 아군은 그것을 방어할 수 없게 된다. 따라서 이동하는데도 상당한 주의가 필요하다.

우측으로 이동하면 기지를 건설하기에 적당한 장소가 있다. 서쪽과 남쪽이 막혀 있고 북쪽엔 티베리움이 있으므로 쉽게 기지를 건설할 수 있다. 기지를 건설하고 나면 나머지는 다른 미션들과 마찬가지이다. 명령을 내리고 정복하면 되는 것이다.

두번째 미션 : DECEIT

GDI는 우리 기지들 중 하나를 공격하고 차단하였다. 기지에 이르는 길을 찾아라.

❶Temple에서 핵미사일이 발사되는 순간
❷언덕에 올라가 적의 기지를 정찰하는 모습
❸특수 장비에 포착된 적 기지의 자세한 정보들
❹폭격을 하려면 Sam Site를 먼저 없애도록 한다

우리 정보원 중의 한명이 적절한 시기에 신호탄을 이용하여 게이머를 도와줄 것이다. 기지를 재 건설하고 그 지역내의 모든 GDI 군대를 파괴하라.

처음에 코만도 2명과 엔지니어 한명이 주어지는데 일단 기지가 있는 위치를 찾기가 어렵다.

길목마다 GDI의 가드 타워(Guard Tower)가 두 개씩 세워져 있고 곳곳에 적의 유닛이 있다. 또한 정보원도 도움이 안된다. 일단 코만도 두명이 있으므로 여기저기 돌아다니면서 기지를 찾는다.

좀 더 돌아다니면 헬기한대가 착륙하여 있는데 이 헬기를 탈취한다. 수송용 헬기이므로 두명의 코만도를 태우고 기지를 찾아간다. 화면 좌측 맨끝을 살펴보면 조그맣게 밝아진 부분이 있다. 그 곳을 클릭하면 금방 기지를 찾을 수 있게 된다. 기지를 찾고 나면 더 힘들어 진다. 적들이 계속해서 공격해 오기 때문이다. 거기다가 하베스터를 이용하여 돈도 모아야 하므로 방어를 잊어서는 안된다.

세번째 미션 : EVICTION NOTICE

이 지역에 대한 GDI의 영향력이 점점 더 확대되고 있다. 적절한 위치에공격 기지를 세우고 그 지역의 적을 소탕하라. 가까운 마을이 당신의 기지를 위한 적당한 위치가 될 것이다. 만약 거주민들을 이주하도록 설득한다면......

아군은 MCV 한 대와 다섯 대의 화염 탱크를 가지고 미션을 시작하게 된다.

근처의 마을로 통하는 길목을 지키고 있는 맘모스 탱크(Mammoth Tank)를 만난다. 이를 해치우고 마을에 기지를 세운다.

마을 왼쪽 위에 있는 티베리움 근처에 도사리고 있는 또 하나의 맘모스 탱크가 있는데 건드리지 않도록 한다.

일단 아군의 기지가 완성되면 부지런히 돈을 모아서 적을 공격할 준비를 해야 한다. 이 미션의 지도에는 이리 저리 좁은 길이 뚫려 있는데 적군은 여러 곳에서 공격해 오기 때문에 방어가 좀 까다롭다. 또한 처음 시작하는 마을 주위에는 티베리움이 조금 밖에 없으므로 지도 오른쪽 맨위에 위치한 넓은 티베리움 밭을 먼저 점령하도록 한다. 이렇게 하면서 적을 조금씩 공격하기 시작하는데 이 때 적의 이온캐논(ION CANNON) 과 에어스트라이크(AirStrike)를 조심해야만 아군의 피해를 최소화 시킬 수가 있다. 게임중에 자금이 부족하다고 생각되면 기지 주변의 마을을 샅샅이 뒤져서 숨겨진 돈을 찾아낸다. 물론 처음에 찾아서 기지를 건설하는데 사용해도 된다. 또한 적의 기지는 많은 수의 어드밴스드 가드 타워로 방어되고 있는데 이것을 처리하지 못하면 적의 기지를 공격할 수 없다.

네번째 미션 : THE TIBERIUM STRAIN

가까운 GDI 기지가 ION 연구를 계속해서 진척시키고 있다. 그들은 이를 위해 그들의 BIO 센터에서 많은 화학 약품을 사용한다. 모든 BIO 센터를파괴하고 모든 유닛과 주민을 오염시켜라. 우리의 공격을 사고로 위장하기위해 다른 모든 건물들은 그대로 놔두어야 한다.

처음 시작하는 위치에서 오른쪽으로 조금만 이동하면 적의 기지를 볼 수있다. 그러나 기지 앞에는 Adv. Guard Tower가 기지를 방어하고 있다. 모든 병력을 이용해서 공격하면 파괴할 수 있지만 그렇게 하면 미션을 실패하게 된다. 위에서 설명한 것처럼 아군의 공격을 사고로 위장하려면 BIO 센터를 제외한 다른 건물은 절대로 공격하거나 파괴해서는 안된다. 따라서 기지 정면으로의 공격은 불가능하다. 먼저 아래쪽으로 내려가면 다리가 보이는데 이 다리를 건너서 계속 좌측으로 내려가면 길이 막혀 있으므로 다리를 건넌 다음에 오른쪽 길로 간다. 중간에 적 유닛이 다리를 지키고 있거나 길목을 막고 있으므로 이들을 모두 처치하여야 한다. 중요한 것은 Flamethrower Infantry와 비슷하게 생긴 보병들을 희생시키면 안된다는 것이다. 화염 탱크 등의 지원군이 있으므로 이를 이용하여 중간에 나타나는 유닛을 제거하고 아래쪽으로 멀리 돌아서 적 기지의 뒤쪽으로 부터 공격을 한다. 중간에 넓은 범위에 티베리움이 퍼져 있는데 화학무기를 사용하는 보병은 티베리움에 오염되지 않으므로 그냥 지나가도 괜찮다. 위에서 유닛과 주민을 오염시키라고 했는데 화염 탱크로 공격해도 상관없다. 오른쪽으로 올라가면 적 기지의 후방이 보이는데 기지를 방어하는 유닛을 모두 처치하고 기지 내부로 들어가면 BIO 센터가 있다. Adv. Guard Tower의 공격범위 밖을 이동하면서 모든 BIO 센터를 찾아 파괴하고 기지를 빠져나온다. 이 때 보병은 근처의 마을로 가서 주민들을 모두 없애야 한다. BIO 센터를 파괴하고 나면 지도 전체에 흩어져 있는 적 유닛과 주민들을 하나도 빠짐없이 찾아서 제거한다.

다섯 번째 미션 : CLOAK AND DAGGER

GDI는 우리의 MCV 한 대를 가로채어 잡아두고 있다. 우리는 그 지역내에근거지를 확보하기 위하여 MCV가 반드시 필요하다. MCV를 되찾고 MCV를추적하는 모든 유닛을 제거하라.

MCV를 구출해서 기지를 세운 다음 적을 공격해야 한다. 그런데 직접 미션을 게이머가 해 보면 알겠지만 처음에 게이머가 가진 유닛은 스텔스 탱크(Stealth Tank) 한 대 뿐이다. 거기에 반해 적은 맘모스 탱크(Mammoth Tank)를 비롯해서 수많은 유닛을 가지고 있다.

시간제한은 없으므로 먼저 Stealth Tank를 이용하여 지도 전체를 돌아다니면서 아군의 MCV가 잡혀있는 곳을 찾아야 한다. 또 기지를 건설하기 전에 지도 구석구석을 살펴두는 것도 좋으므로 모든 지역으로 이동해 본다. 여기저기 돌아다니다 보면 지도 가운데 이상한 모양의 건물이 있는 곳이 보이는데 이곳은 적의 기지가 아니므로 건드리지 말고 그대로 둔다. 계속 돌아다니면 지도 왼쪽 윗부분에서 적의 진짜 기지를 발견하게 되는데 과연 이곳에 MCV가 잡혀있는지 알 수가 없다. 기지 앞에는 두 대의 Mammoth Tank가 지키고 있고 안으로 통하는 문마다 Guard Tower가 세워져 있기 때문에 사실을 확인하기가 결코 쉽지 않다. 적은 가까이 가면 공격을 하므로 처음에 보이는 Mammoth Tank는 두 대 사이를 빠져나가면 되고 그 다음에 정면으로 돌파하지 말고 기지 오른쪽에 있는 길을 따라서 빙 돌아간다. 우측에 문이 하나더 있지만 이곳도 앞쪽과 마찬가지이므로 더 돌아서 뒤로 간다. 그러면 Guard Tower가 좀 멀리 떨어져서 세워져 있는데 두 개의 Guard Tower 사이를 정가운데서 빠져나가면 기지내부로 들어갈 수 있다. 기지 안에서는 절대로 Adv. Guard Tower 등에 가까이 가지 않도록 한다. 이점을 주의하면서 기지를 살펴보면 왼쪽 끝에 MCV 한 대가 있다. 주위는 철조망으로 둘러싸여 있는데 이것은 공격을 해도 적에게 들키지 않으므로 철조망을 부수고 MCV를구한다.

이제부터가 이 미션의 시작이다. 첫 번째 문제는 Guard Tower와 Adv. Guard Tower그리고 Mammoth Tank의 공격을 뚫고 어떻게 기지를 빠져나가느냐 하는 것인데 아무리 해봐도 이것은 정말 불가능 하므로 그냥 Construction Yard를 만들어 버린다. 그 다음은 지금 하나뿐인 Stealth Tank로 적군의 건물을 하나씩 파괴해야 한다. 또 적의 정제소를 빼앗아 티베리움을 모으는 것도 잊어서는 안된다. 적 유닛이 기지 안으로 들어오지 못하게 막아 놓고 Guard Tower에 공급되는 전력을 끊어버리면 기지를 내것으로 만들수 있다.

여섯번째 미션 : HOSTILE TAKEOVER

이번 미션은 매우 간단하다. GDI가 아군에게 속해있는 지역을 빼앗아갔다. 이것을 되찾아라.

4명의 Rocket Infantry와 화염 탱크 한 대가 아군이 지고 있는 모든 병력이다. 이 병력을 가지고 이동하다 보면 다리를 키고 있는 적 유닛이 보인다. 이 다리가 유일한 통로이므로 화염탱크를 용해서 적 유닛을 처치한다.

물론 Rocket Infantry가 옆에서 도와주어야 한다. 다리를 건너면 아군의 레이더 기지와 Hand of NOD가 있다. 이제 보병을 훈련시킬 수 있다. 그러나 사막 한가운데 버려진 아군 기지를 찾으려면 이 두 개의 건물을 과감히 포기해야 한다. 아군 기지를 찾으려면 우선 헬기가 한 대 필요하다 지도 좌측 아래를 보면 몇 대의 헬기가 보이는데 이것을 탈취해야 한다. 그럴려면 엔지니어가 필요한데 자금이 없어서 만들 수가 없다. 그럼 레이더 기지를 판다. 500 의 자금이 생기는데 이것으로 엔지니어를 만들고 남아있는 유닛을 이용해서 헬기를 지키는 Turret을 파괴하고 Engineer로 헬기를 탈취한 다음 보병들을 태우고 기지가 있는 곳으로 간다. 기지가 있는 위치는 지도 좌측윗부분인데 누군가가 신호탄을 터뜨려 주어서 쉽게 찾을 수 있다. 헬기가없어도 기지로 갈 수 있지만 그 길은 Mammoth Tank등이 막고 있으므로 유일한 방법은 헬기뿐이다. 기지로 가면 거의 다 부서져 가는 Construction Yard와 정제소가 있다. 이 두 건물을 빨리 고치고 자금을 모아 방어선을 구축해야 한다. 다음 할 일은 티베리움을 모아서 병력을 증강하고 적을 공격하는 것 뿐이다.

일곱번째 미션 : UNDER SIEGE : C&C

GDI는 우리를 기지안에서 꼼작 못하게 만들어 놓았고 자금은 하나도없다. 게다가 GDI는 우리를 없애기 위해 Air Strike를 보낼 준비를 하고있다고 한다. 상황은 절망적이다......

기지는 그런대로 갖출건 다 갖추고 있지만 유닛과 돈이 절대적으로 부족하다. 이에 반해 적군은 기지 밖으로 통하는 세 군데의 통로를 Mammoth Tank를 비롯한 엄청난 수의 유닛으로 막아놓았다. 당장 방어라도 하기 위해서는필요없는

❶C&C의 아름다운 동영상이 코버트에도?
❷언제나 플레이어를 기쁘게 하는 말 Mission Accomplished
❸적의 공격에 불길을 내뿜으며 타고 있는 트럭
❹승리의 깃발이 하늘에 날리고...
❺M1A1 Tank

건물을 팔아버려야 한다. 잘 생각해서 팔아야 하는데 레이더 기지등이 가장 필요없는 건물에 속하므로 팔아서 단돈 500이라도 확보한다. 그밖에는 아무리 찾아봐도 돈이 될만한 건물이 없다. 그럼 Stealth Tank를 기지 밖으로 내보내 숨겨진 돈이라도 찾아야 한다.

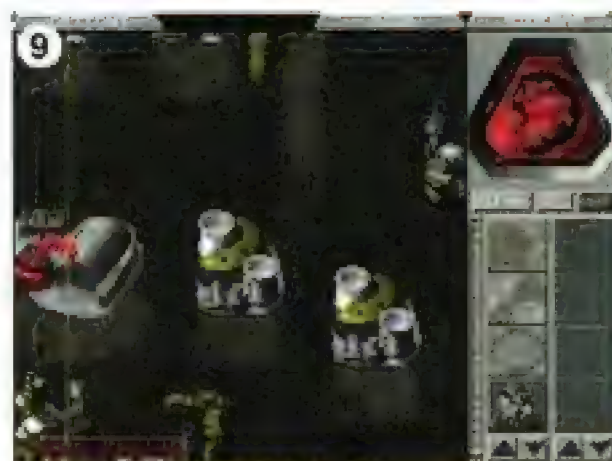
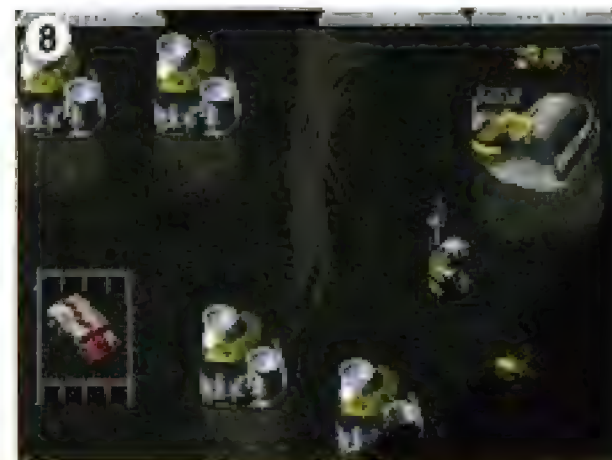
그 다음엔 기지 오른쪽위에 타이베리움이 엄청나게 많은 지역을 점령해야 한다. 이렇게만 하면 승리는 시간문제다.

여덟번째 미션 : NOD DEATH SQUAD

우리가 유럽에서 철수한 후에, 복구를 위한 우리의 노력은 GDI의 ION CANNON으로 인해 방해받았다. 현재 그들은 북부 아프리카에 중계 기지를가지고 있다. 우리는 단지 제한된 군대만을 가지고 있을 뿐이다. 그러나 게이머는 Adv. Comm Center를 파괴해야만 한다 그렇지 못하면 아프리카는 천천히 몰락해 갈 것이다.

Stealth Tank 2대, NOD Buggy 1대, Flame Tank 1대, Light Tank 1대, 그리고 3명의 Rocket Infantry 뿐이다.

이번 스테이지는 적의 Adv. Comm Center는 Stealth Tank 두 대만 있으면 간단히 파괴할 수 있다. 적의 이목을 다른 곳으로 집중시켜 놓고 기지 뒤로 돌아가 Adv. Comm Center를 파괴하면 정말 간단하게 클리어 할 수 있다.

❶숨어서 Tank를 공격하는 NOD 보병의 모습
❷바리케이트로 적의 공장을 둘러싸 유닛을 움직이지 못하게하라
❸Construction Yard로 들어가는 Engineer

❹고요한 마을
❺너무도 아름다운 숲속을 달리는 유닛들
❻너무 황당한 4번째 미션의 시작, 스텔스 한 대 뿐이라니..
❼GDI를 부수는 전갈의 꼬리
❽잡혀있는 MCV를 구출하자
❾적 기지 한 가운데에 아군의 Construction Yard를 만들자
❿아주 상황이 좋지 않다. 과연 어떻게 해야 하는가...
⓫적과 그 가운데 숨어 있는 아군의 스텔스 탱크
⓬적의 Adv. Comm Center 이것을 파괴해야 한다

전략 & 전술

1. 보물찾기

코버트 오퍼레이션의 지도를 디자인한 사람은 고맙게도 어떤 미션에는 여기 저기에 돈을 숨겨 놓았다. 상자에 들어 있는 돈은 그냥 눈에 보이기도 하고 어떤 경우에는 마을안에 숨겨져 있기도 하다. 특히 말도 안될 정도로 심하게 어려운 미션에서는 시작할 때 자금이 0인 상태에서 시작하기도 하므로 이럴때는 숨겨진 돈이 있어야 미션을 클리어 할 수 있다. 또 어떨때는 숨겨진 돈을 찾지 못하면 절대로 클리어 하지 못하는 미션도 있다. 보통 마을이 있으면 숨겨진 돈도 있으니까 모든 건물을 철저하게 파괴시켜 돈을 찾아내도록 하자.

2. 발전소

C&C의 모든 건물은 전력을 필요로 한다. 특히 Adv. Guard Tower나 Obelisk Tower, Adv. Comm Center나 Temple of NOD등은 엄청나게 많은 양의 전력을 사용하기 때문에 전력이 금방 부족해진다. 게다가 이렇게 되면 건물들은 제 기능을 못하고 작동을 멈추게 된다. 작동을 멈추면 치명적인 영향을 끼치는 건물이 바로 Adv. Guard Tower나 Obelisk Tower이다. 이 건물들은 일반적으로 기지를 방어하는데 쓰이는 건물인데 만약 적군이 전력이 부족하여 작동을 멈춘틈을 타서 공격해 오면 치명적인 피해를 입을 수 밖에 없다. 그럼 이것을 공격에 이용할 수도 있다.

지상군이 움직임을 멈추고 대기하고 있는 동안 Ion Cannon과 Air Strike로적의 발전소만을 파괴한다(GDI일 경우). 발전소 수와 적의 건물 수를 세어보면 어느정도 짐작이 가능하다. 그래도 좀 불안하므로 시험삼아 값이 좀 싸고 빠른 유닛을 보내서 확인을 해본다. 만약 막강한 적의 방어무기가조용히 서 있는 모습이 보이면 적이 발전소를 다시 세우기 전에 공격을해야 한다.

3. 필요없는 유닛 처리법

코버트 오퍼레이션에 남아 있는 유일한 버그인지도 모르겠는데 보병이나탱크나 어떤 유닛이라도 팔 수 있는 방법이 있다. 처음에 이 방법을 알아냈을 때는 굉장히 신기하다고 생각했는데 나중에 유용하게 사용할 수 있었다. 만약 정제소를 만들만한 자금이 없을 때는 유닛이라도 팔아서 2000을 만들어야 한다. 지도에 숨겨진 돈도 없다면 당연히 주민이라도 팔아버려야 한다.

방법은 다음과 같다. 일단 샌드백을 하나 만든다. 이왕이면 ㅁ자 형으로 가운에 한칸만 비어 있도록 만드는 게 좋다. 그런 다음 보병이나 탱크, 그밖에 다른 유닛들을 가운데 빈곳으로 이동시킨다. 그 다음 SELL버튼을 누르고 마우스 커서를 달러모양으로 바꾼 다음 샌드백위로 가져간다. 커서를 천천히 움직여 유닛과 샌드백 사이에 위치하도록 하면 어느 순간 판매 가능하다는 표시가 생길 것이다. 이 때 좌측 클릭하면 유닛이 사라지면서 그 유닛을 만드는 가격의 반이 자금에 추가 된다. 필요없는 유닛이 있다면 이 방법을 이용해서 팔아버리도록 한다. 특히 건물을 팔 때 생기는 주민들은 이런식으로 처리하면 좋다.

4. 유닛이 없는 전투

믿을지 안 믿을지 모르겠지만 필자가 NOD의 미션들을 플레이할 때 만들어낸 유닛의 평균 숫자는 20을 넘지 않는다. 어떻게 이런 수치가 가능한지는 지금부터 하는 설명을 읽어보면 자연히 알 수 있을 것이다.

처음 Construction Yard를 만들고 나면 기지 주위를 바리케이트로 둘러싸서 적 유닛이 기지를 공격할 수 없게 만든다. 그런 다음 티베리움이 있는 지역까지 바리케이트로 둘러싼 다음에 정제소를 짓고 안전하게 돈을 모은다. 이렇게 해서 돈이 모아지면 보통 유닛을 만들어 공격을 하게 되는데 그렇게 하면 너무 큰 손실이 예상되므로 일단 바리케이트를 계속 쌓아서 적의 움직임을 봉쇄한다. 움직일 수 없는 적 유닛들은 Obelisk Tower를 세워서 처치한다. Obelisk는 사정거리가 상당히 길기 때문에 적의 반격을 받지않고 공격할 수 있다. 그리고 나서 주위에 적이 없으면 Obelisk를 다시 판다. 이런식으로 바리케이트를 계속 쌓아 적 기지까지 도착할 수 있으면 미션을 클리어한 것과 다름없다. 이제 Obelisk Tower나 Turret을 적 기지 안에 만들어서 발전소를 공격한다. 적의 방어가 무력화 되면 나머지는 일은 너무 간단할 것이다.

이 방법에는 몇가지 장점이 있다. 아군이 바리케이트로 티베리움이 있는 지역을 둘러싸고 우리편 Harvester만 그곳에 갈 수 있도록 길을 만들어 놓으면 적은 금방 자금난에 허덕이게 된다. 건물을 조금만 공격해도 즉시 팔아버리는 모습을 볼 수 있다. 두 번째로 Stealth Tank의 위치를 찾을 수 있다. 바리케이트로 기지를 완전히 둘러싸면 안으로 들어오지 못하는 적은 바리케이트 주위에 모여서 이동할 수 있는 길을 찾는다. 이 때 아무 건물이나 하나 만들어서(바리케이트를 만들어 사용하는 것이 가장 좋다) 이미 만들어진 바리케이드 주위에 건설하려고 하면 아무 문제가 없는 장소인데도 빨간색으로 나타나 건설이 불가능한 곳이 있다. 그러면 시험삼아 빨간색으로 변했던 부분을 공격해본다. 이 때에는 CTRL키를 누른 상태에서 선택하여야 한다. 그러면 급히 도망가는 Stealth Tank의 모습을 볼 수 있다.

5. Nuclear Weapon, Ion Cannon

GDI로 플레이 하고 있다면 가장 무서운 것은 Temple of NOD에서 발사하는핵미사일일 것이다. 특히 두 번째 미션에서는 핵미사일이 계속 날아오므로도저히 미션을 클리어 할 수가 없다. 이 때 적의 핵미사일을 무사히 피할수 있는 방법이 있다. 먼저 기지를 건설하고 기지에서 멀리 떨어진 중요한길목에 바리케이트와 Adv. Guard Tower를 건설하여 적 유닛이 접근하지못하도록 한다. Adv. Guard Tower를 하나만 만들어야 된다는 것이 중요하다. 그 다음 Adv. Guard Tower 주위에 아무것도 없도록 만들고게임을 하면 된다.

다른 곳에도 Adv. Guard Tower가 있으면 안된다는 점을 명심한다. 적 핵미사일의 일차 공격목표는 바로 좀전에 만들어 놓은 Adv. Guard Tower가 될 것이다. 만약 핵미사일에 파괴되는 Adv. Guard Tower마저 아깝다는 생각이 든다면 Nuclear Weapon Aproaching 이란 말이 들려올 때 게임 속도를 최대로 낮추고 그곳으로 지도를 이동하여 건물을 팔아버린다. 그렇게 하면 핵미사일은 아무것도 없는 곳에 떨어져 버릴 것이다.

NOD로 플레이 하고 있다면 당연히 Ion Cannon을 조심해야 한다. Ion Cannon의 일차 공격목표는 바로 Obelisk Tower이다. 그러나 Ion Cannon은NOD의 핵미사일만큼 강하지 않으므로 Obelisk Tower를 희생시키는 것은 너무 아깝다. 이 때에는 장갑이 두터운 건물이 공격당해야 나중에 고쳐서 다시 쓸수가 있다. 하지만 그것은 플레이어 마음대로 할 수 있는 것이 아니다. NOD로 하고 있다면 좀 아까워도 그냥 희생시키는게 가장 좋은 방법일 것이다.

인공위성에서 발사되는 Ion Cannon

마스터 오브 몬스터즈 화이널 (MASTER OF MONSTERS FINAL)

장 르	롤플레잉
제작사	시스템소프트
유통사	다우기술
시스템 요구사항	386이상/램 4메가이상/마우스 필수
발매일	5월 예정
가 격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4731)

천계와 명계 사이에 끼어 있는 땅. 미드가르드.

이곳에 멜과라이 한숨이 울렸던 때부터 얼마나 긴 세월이 흘러지나갔던 것일까. 그 조양 이래로 이 평온한 잠을 깨우는 자가 있으리라고는 누구도 믿지 않았었는데. 그러나 폭풍과 같이 일어선 패왕의 군세는, 순식간에 지상을 유린했다. 민간은 있는 힘껏 싸웠으나, 술렁이는 마물들의 군세는 패왕과 함께 나아가, 결국 말예의 왕국에 도달했다.

최후의 때에도 결단을 내리지 못하는 왕을 뒤에 남기고, 가사 리스터는 혼자서 적을 돌파했다. 용사의 외침에 대답한 천계의 수호자 해임달은 백만의 정예를 미드가르드에 보냈다. 지상은 아비규환에 가득 찼고 정적이 찾아왔다.

그로부터 3세대가 지나갔다. 우유부단한 말예왕은 미쳐서 나라에서 쫓겨나고, 패왕 본인도 흉악한 검에 쓰러졌다. 그래도 나라는 남고, 어설픈 균형도 그대로, 아직도 버티고 있다.

그러나 지금 여기 새로운 재앙이 나타났다. 사람의 기억에도 남아있지 않은 아득한 동쪽의 섬에서, 그 자가 『황혼의 반지』를 손에 넣은 바로 그 순간, 역사의 거대한 천칭은 다시 크게 기울기 시작했다. 그리하여 오랜 대전의 막이 열린 것이다.

❶미드가르드
❷패왕의 군세
❸결정하지 못하는 말예왕
❹캠프모드

시나리오

콜린의 침략과 리스터의 위업의 시대로부터 3세대. 미드가르드의 한때의 균형은 깨어지려 하고 있었다. 콜린의 손자 레긴은 침묵을 깨고 드디어 침공을 개시했던 것이다. 그 때, 미드가르드에서 아득히 떨어진 동쪽 작은 섬에 어떤 보물이 존재한다는 꿈을 꾼 자들이 있었다. 그 보물은 황혼의 반지라 불려 그것을 손에 넣는 자는 위대한 힘을 얻을 수 있다고 믿었다.

꿈을 꾼 자의 대부분은 곧 그것을 잊어버리고 말았다. 그러나 그 중에는 그 꿈을 믿고 각지에서 여행을 떠나는 자도 있었다. 그리고 드디어 그 중에 18명이 동쪽 끝의 섬에 도착했던 것이다.

게임 시작

마스터가 될 몬스터를 선택한다. 몬스터 종류는 아래와 같다.

Law : 솔저, 엘프, 용
Neutral : 바바리안, 아마조네스, 트롤
Chaos : 도깨비, 스켈톤, 울프

몬스터를 선택하고 나면 마스터로서의 역할을 3개의 상자 중에서 선택하게 된다. 그리고 마스터의 이름을 적으면 된다. 본인은 용을 선택하고 역할은 네크로멘서를 선택하였다. 따라서 이를 위주로 글을 써나갈 것이다.

캠프모드

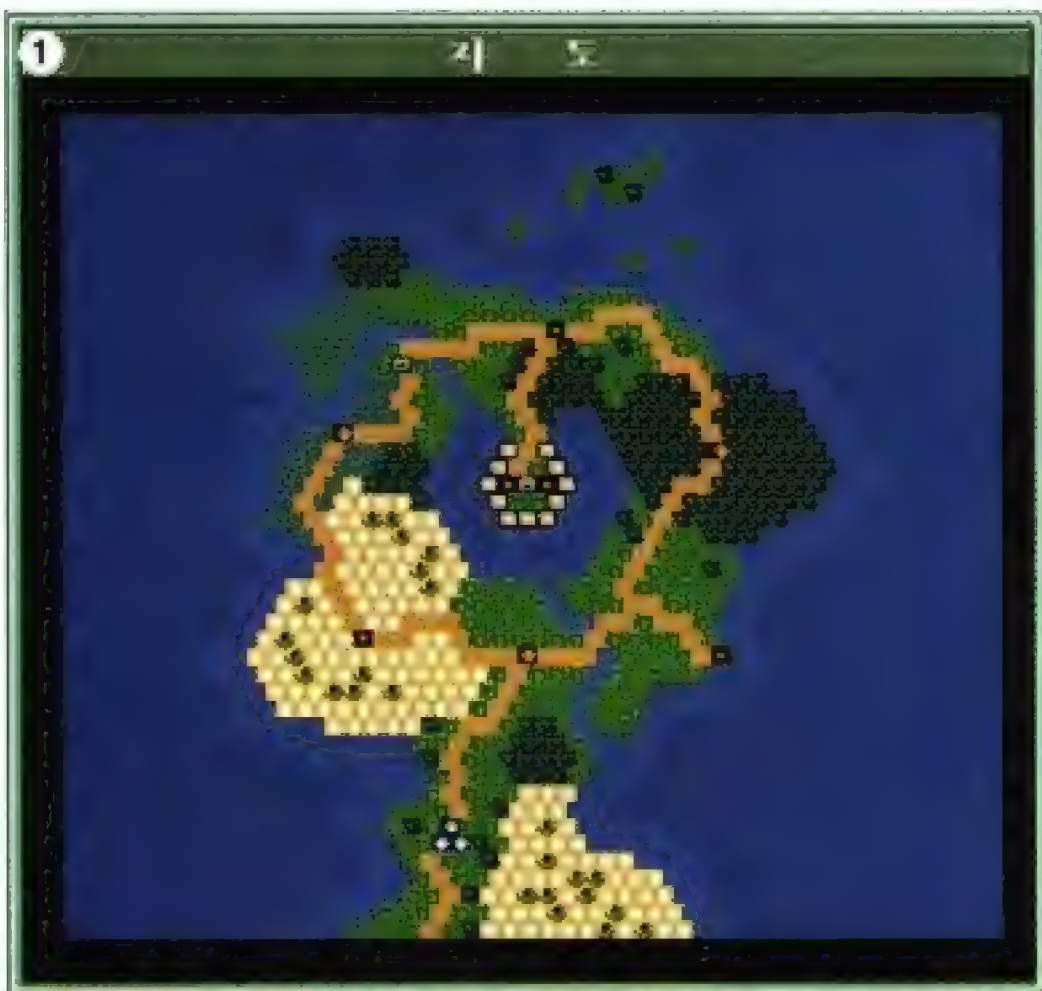
게임을 위한 준비를 하는 곳이다. 아군 몬스터를 고르고 각 몬스터에 아이템을 구입해 장착시켜줄 수 있다. 그리고 몬스터의 이름 변경과 처분, 아이템 분배도 한 할 수 있다.

이때 주위에 적이 있으면 공격할 것인지 묻는 다이얼로그 박스가 나타나며 이때 플레이어가 원하는대로 선택하도록 한다.

점령

지도상에는 여러 건물과 호수 마을등이 있다. 마을이나 탑들은 플레이어가 소유할 수 있으며 점령한 지역으로 몬스터를 이동시키면 자동 점령이 된다.

탑이나 마을을 많이 점령할 수록 회복속도가 빨라지며 아군의 공격력에도 영향을 미친다. 그러나 주의해야 할 것은 맵화면중에 푸른색불빛이 있는데 이것은 함정이므로 데미지를 입지 않으려면 피해다녀야 한다.

❶지도
❷소환 주문
❸동료를 불러내자!
❹해루기 부하와의 전투
❺해체된 봉인
❻섬의 미친왕

1. 열대의 섬 네므론

용은 새로 얻은 힘을 갖고 해안에 도착했다. 여기는 분명히 네므론이라는 나라일 것이다. 항상 여름이 가득한 곳, 평화로운 나라였다. 그러나 나라는 황폐해져 있었다. 용이 어떻게 된 것인가 하고 주변을 돌아보다가 한 명의 상처입은 남자를 발견했다.

"저놈들... 실수다..."

용이 왜 이렇게 되었는지를 묻자, 이 나라는 갑자기 나타난 타국의 남자가 이끄는 군단에 침략 당했다는 것이다. '타국의?' 그 말을 듣고, 저 섬에 갔을 때, 반지를 입수하려고 했던 남자가 있었다는 것이 생각났다. '설마...'

용에게 이상한 예감이 들었다. 동시에 적의 군단이 눈에 들어왔다. 자, 반지의 힘을 시험할 때다. 이전에 소환한 동료를 불러내자!!!

첫 번째 전투이다. 전투를 조금 진행하다보면 너무 많은 적들에 당황하게 될 것이다. 그러나 걱정하지 말고 적의 마스터를 찾아라. 마스터만 없애면 쉽게 게임을 클리어 할 수 있다. 첫 스테이지인 만큼 너무 조급하게 이기려고만 하지 말고 천천히 전투방식과 유저 인터페이스를 익히는 기분으로 임한다.

아군(푸른색) : 용
적군(붉은색) : 늦게 온 해루기

2. 해체된 봉인

첫 번째 스테이지 이후의 전투는 플레이어가 임의로 선택할 수 있다. 그렇다고 무조건 원하는 것을 선택할 수 있는 것은 아니고 미드가르드 대륙의 지도에서 밝은색을 띠는 부분의 네 가지 방향에 있는 곳을 선택해야 한다. 이번 스테이지는 첫 번째 스테이지의 아래에 있는 지역이다.

아군(푸른색) : 용
적군(붉은색) : 스켈톤

이 지역에는 니블헬로 가는 워프게이트가 있으나 지금가면 고전을 면치 못하므로 후에 능력치가 쌓이면 가도록 한다.

3. 섬의 미친왕

열대의 섬 네므론의 북쪽지역으로 정신이 이상해진 왕이 있는 곳이다. 아마 이 왕은 말예왕일 것이다. 왕이 일행을 보고 괴물을 소환해 공격해 온다.

아군(푸른색) : 용
적군(붉은색) : 미친왕의 부대

비교적 쉬운 스테이지이다. 지도 주위를 살펴보면 반짝이는 불빛을 볼 수 있는데 이곳에 가면 돈이나 혹은 아이템을 얻을 수 있다.

4. 해적전쟁

두 도적이 싸우고 있는 가운데 도망나온 용들까지 한대 싸우고 있는 지역이다. 동맹을 맺을 만한 것들이 아니기 때문에 모두 상대해야 한다. 우선 붉은색을 띄는 마적 카르포의 부대를 공격해서 카르포를 없앤다. 그 사이 도적 쟈크와 드래곤들이 지쳐있을때 마스터들을 집중공격해서 클리어하면 된다.

아군(푸른색) : 용
적군(붉은색) : 마적 카르포
(주황색) : 도적 쟈크
(연두색) : 도망나온 드래곤

5. 빙설의 의용군

이 땅은 예로부터 세상의 끝에 가깝기 때문에, 중앙에서의 간섭이 거의 없던 지역이다. 그래서 사람들은 평화롭고 소박한 생활을 해왔다. 그러나 전란은 이 땅에도 어둠을 드리우기 시작했다.

레긴의 군단일부가 이 땅에 공격을 시작했던 것이다. 이 곳이 중요하기 때문은 아니었다. 단지 여기를 지배하고 싶었기 때문었다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 우트가르드군의 소대장
동맹 (주황색) : 의용군 대장

우선 의용군의 마스터에게 가서 동맹을 맺는다. 동맹은 동맹하고자 하는 마스터 옆으로 가면 된다. 동맹하려는 부대를 공격해서는 안되며 우트가트르군과는 절대 동맹할 수 없다.

6. 왈가닥 공주의 수난

멀리서 젊은 여인의 비명소리가 들려온다. "우앗!! 우리들은 어떻게 되도 좋아 공주님을 지켜라!!" 리젠하임국의 공주가 괴물들에게 공격받고 있다. 그들을 구하러 달려가자!!

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 괴물선 벳사
동맹 (주황색) : 존슨기사 단장

일행이 적이 아니라는 것을 알게 된 리젠하임의 기사단장 존슨이 말을 걸어온다. "이번은 정말 고마웠소. 당신들이 없었더라면 공주님을 납치되었을 것이오. 이 혼란속에 어쩌다 당신 부하들이 다쳤는지도 모르겠지만 그것을 용서해 주기 바라오. 공주님의 일로 인해 미처 거기까지 생각지 못한 것이니.. 당신들의 도움에 감사하지만..도대체 어디서 오셨소?" 용이 경위를 말하자 존슨은 패왕군단이 이곳으로 침략해 오고 있다며 자신들을 도와달라고 부탁한다. 물론 수락을 하고 공주와 얘기를 한다. 공주는 용을 유심히 쳐다보더니 용과 함께 다니겠다고 떼를 쓴다. 선택은 여러분의 몫이다.

7. 요괴숲

이번 스테이지는 앞 스테이지에서 존슨 돕기를 수락했다면 굳이 거치지 않아도 되는 스테이지이다. 마스터와 몬스터들의 능력치가 부족하다고 생각되는 플레이어는 이번 전투를 하도록 한다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 괴수왕 갸라한
동맹 (주황색) : 카다리 대장

8. 니터.베릴.

여기는 니터.베릴이라 불리며 예로부터 산수가 맑고 아름다운 땅으로 알려져있다. 용들도 계속된 전투에 지친 몸이어서 여기에서 잠시 휴식을 할 수 있으리라 기대하고 있다. 그러나 와보니 그리 평화로운 상황은 아니었다. 이곳은 요괴숲의 북쪽지역이다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 산양사 네모구아

이번 스테이지의 적은 산양이다. 양이라고 깔보았다가는 그 수에 밀리게 될 것이다. 경험치를 쌓으면서 전투에 임하도록 한다. 산양사 네모구아를 이기면 그는 자신의 능력을 시험해보기 위해 이런 일을 저질렀다며 사과를 한다. 그리고 사과의 의미로 산양 한 마리를 준다. 산양을 부대에 편입시킨다.

9. 요정들이 있는 섬

이 땅에는 리젠하임과 우트가르드의 최선봉이 격돌하고 있다. 카오스의 지휘관, 베르제이브의 군은 미드가르드에서 최강이라고 알려진 부대이다. 상대하는 로우의 네르파 대령도 리젠하임 최고의 강자중에 한명이지만 베르제이브 앞에서는 고전을 면치 못하고 있었다.

"모두 부탁한다!!! 여기서 놈의 목을 얻으면, 적의 사기가 꺾일 것이다. 그들은 두려운 상대지만, 자네들의 힘을 모은다면 물리칠 수 없는 적은 없다. 자 나가

❶해적전쟁
❷빙설 의용군
❸동맹을 할것인가..?
❹엄청난 수의 산양
❺요정들이 있는 섬

자!!" 네르파의 명령과 함께, 격렬한 전투가 시작된다.
아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 베르제이브 장군
동맹 (주황색) : 네르파 대령
???? (연두색) : 요정 진아

이번 전투는 조금은 힘겨운 싸움이 될 것이다. 아군의 색적범위의 적들을 일일이 조사하여 마스터를 찾아내야 한다. 마스터를 찾아내면 그를 집중 공격한다.

10. 리젠하임

용은 리젠하임 성에 발을 들여놓았다. 그 곳은 저 위업을 달성한 리스터의 손자, 리스터 3세가 통치하는 아름다운 도시였다.

전투지역 북동쪽에 워프 게이트가 있다. 이곳을 통해 천계로 이동한다.

- 천계 -

구름 사이에 떠있는 천체의 낙원, 아스가르드. 이곳은 Law 세력의 본거지로서 수호 해임달이 사방을 엄중히 노려보고 있다.

1. 비브로스트 소굴

그 땅은 천공에 걸린 무지개 다리, 비브로스트의 입구이다. 두터운 구름사이에 아름다운 화원과 그리고 거대한 무지개가 서있다. 그러나 용들은 그 광경을 즐길 여유가 없었다.

"너희인가? 해임달님의 시련을 받고 있다는 놈은? 나는 시련의 교사다. 너희들에게 주어진 시련은 간단한 것이다. 단지 나를 물리치면 된다. 말하지만 나는 강하지 않다. 나를 물리칠 수 없다면 하늘의 열쇠를 얻는 것은 꿈에 불과하다." 시련의 교사가 그렇게 말하자, 구름 사이에서 거대한 서펀트들이 나오는 것이 보였다. 정말로 간단한 일일까?

2. 추억의 화원

이 곳은 아름다운 고원지대였다. 고원에는 아름다운 꽃이 만발하고 시원한 바람이 불어왔지만 용에겐 그러한 것도 그다지 마음의 위안이 되지 않았다.

"자... 다음의 시련이 기다리고 있다." 엄격한 교사의 목소리가 들려온다.

3. 천공 외나무 다리

용들이 그 땅에 도착하자 멀리서 허공에 일직선으로 이어진 긴 다리가 보였다. 자세히 보니 다리근처에 떠있는 구름에 누군가가 타고 있었다. "아, 잘오셨소. 여러분. 나는 시련의 교관입니다. 여러분이 받을 시련은 매우 재미있는 것입니다. 단지 이 다리를 지나서 반대쪽 성까지만 가면 됩니다. 간단하겠죠?" 확실히 말하면 간단하지만, 저 위에 있는 것은? 분명 로크새가 허공에 떠있는 것도 보이고...

4. 늙은 대마도사

용들이 도착하자 시련의 수호자가 외쳤다. "잘도 여기까지 왔군! 하지만, 이곳의 시련을 돌파할 수 있을까?" 보아하니 별다른 특징이 없는 병원이다. 그러나, 거기에 배회하고 있는 적은 지금까지와는 달리 강해 보인다. 저런 놈들을 어떻게 물리칠 수 있을까?

5. 강풍의 탑

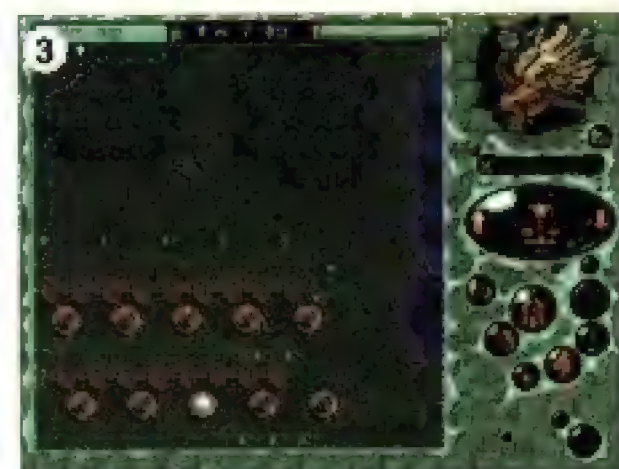
여기는 천계의 끝에 가까워 항상 강풍이 불어 황량한 땅이었다. 용들이 이곳에 도착하자, 마지막 간수가 나타났다. "너희들이 여기까지 왔군. 해임달님도 너희들이 여기까지 오리라고 생각하지 않으셨다. 자, 최후의 시련이다. 전투를 빈다!!"
아군 (푸른색) : 용
적군 (주황색) : 마지막 간수

"잘했다!!"
그와 동시에 산속의 상자를 지키고 있던 봉인이 풀어졌다. "자... 시련은 끝났다. 보답을 받아도 좋다. 궁전의 열쇠는 상자안에 있다. 그것과 함께 상자 안에는 마법의 검이라는 보검이 들어있다. 그것은 평상시에 도움이 안될지 모르겠지만, 절대 버리지 말아라. 언젠가는 필요하게될 때가 올 것이다." 그렇게 말하고 간수는 사라졌다.

다시 미드가르드로 돌아온다.

11. 프론트 라인

동맹군의 마스터, 무로르그가 말했다. "아니, 관계없다. 카하하핫. 적의 손에 들어갈 뻔했었다. 그러나 살았다. 전군에게 전해주게, 우리군단은 적을 쫓아 낸 것 같다고, 모든 적은 요새에 틀어박혀 움직이지 않는다. 좋은일이지..."
아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 주둔 우치 군단.
(연두색) : 다크그린.
동맹 (주황색) : 파견 천사 무로르그

동맹군 무로르그 아래있는 몇몇 괴수들이 무로르그의 지배력에서 벗어나게되어 배신을 한다. 배신을 한 괴수들은 환색으로 표시된다.

12. 용자의 섬

이 섬은 패왕 레긴의 피를 이은 레기노스가 통치하고 있다. 전장에선 용맹을 떨치고 섬의 통치에도 그 지성으로 주민들에게 신뢰를 받고있다. 그래서 언제부터인가 이 섬의 이름은 '용자의 섬'으로 불리게 되었다.
아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 선원, 월광
(주황색) : 레기노스 왕자

레기노스 왕자는 쓰러지며 이렇게 말한다. "무인으로서 최후까지 싸운다. 그러나, 용... 부디 이 땅의 사람들에겐 도리가 아니지만 나는 살아서 돌아가겠다고 전해주시오."
이곳에는 명계로 워프할 수 있는 게이트가 존재한다.

❶비브로스트 소굴
❷천공 외나무 다리
❸프론트라인

하는 것이니, 어쨌거나 들어주길 바란다. 그리고 니블헬에 가길 바란다. 펜리드가 적의 손에 떨어지면 끝장이다. 한시도 지체하지 말고 뒤에 원군을 보내줄 테니 어서 서둘러 주게.!!" 용은 마음을 정했다. 용의 부하가 레긴의 시체를 조사하여 작은 열쇠를 발견했다. 이리하여 니블헬의 열쇠를 얻는다.

17. 용이 지키는 땅

그 토지에는 명계의 문이 있다. 그곳을 통과하면 명계의 가장 깊은 곳에 도착한다고 전해진다. 그리고 또, 월패왕이 숨어있던 봉인의 성을 통과하는 길이 있다. 그러나 그곳에는 왕의 충실한 드래곤 잔키가 있어, 어떤 사람도 통과시키지 않는다고 한다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 수호성룡 잔키

잔키를 무찌르면 드래곤 아머를 얻을 수 있다. 이곳에는 워프 게이트가 있는데 위 워프게이트로 들어가려면 천계의 열쇠가 있어야 한다.

13. 호수가의 마을

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 검성 무사트

14. 두개의 요새

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 미므로망 주둔군
동맹 (주황색) : 철가면 노리턴

15. 혼전의 레르 사막

이 레르 사막에는 우트가르드의 장군 에거레드와 리젠하임의 그로그가 대치하고 있다. 그러나, 힘의 차이는 명백했다. 그로그에게는 대군을 지휘할 능력이 없어, 아군의 사기는 저하되었다. 그 중의 하나_ 용자 펜로랑이 기함을 토해냈다. 하지만, 혼전 속이었기에 그는 적진 속에 고립되고 말았다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 에거레드 장군
동맹 (주황색) : 크루스, 그로그 장군
(연두색) : 도령의 규

16. 패왕의 성

용이 패왕의 성을 공격하는 것을 레긴은 지긋이 보고 있었다. "훗_ 어디의 누구인지 모르겠지만, 어리석은 녀석들_!" 이라고 말하며 손을 들어 반격 지시를 내렸다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 레긴 친위단

"크아아아아아. 이_ 이런 바보같은_" 결국 패왕은 쓰러졌다. 그와 동시에 용은 무언가 몸에 넘치는 힘같은 것을 느꼈다. 그리고 어떤 주문을 외우기 시작했다. 그것은 선사인의 마법주문이었다.

용들이 성의 내부를 조사할 때, 지하 감옥에 갇혀있던 병사가 발견되었다. 붙잡혀있던 이유를 묻자 그는 말을 시작했다. "나는 펜리드님의 부하입니다. 펜리드님은 땅의 열쇠를 입수했습니다만, 알베닉의 군단에 막혀 고립되셨습니다. 나는 리젠하임 군대에 구원을 요청하러온 것입니다만, 이와 같이 붙들려버린 것입니다. 이 땅에는 니블헬(명계)로 들어가는 입구가 있습니다. 레긴이 그 열쇠를 가지고 있습니다. 서두르지 않으면 펜리드 님이_" 용은 생각했다. 그곳에 침공하는 일은 예정에 없다. 과연_ 그 때, 머리속에 소리가 들려왔다. "용_!! 놀라지 마라.나는 리스터이다. 마법의 힘으로 너에게 말

❶용자의 성
❷호수가의 마을
❸패왕의 성
❹천계지도

18. 용이 지키는 성지

그 토지는 전부터 하늘에 갈 수 있는 문이 있어, 많은 사람들이 가곤했다. 그러나 지금은 그 문도 봉인되어 거의 잊혀진 땅이 되어있었다. 여기는 봉인된 성으로 갈 수 있는 길이 있지만 그곳은 왕의 충실한 가디언들이 누구도 지나갈 수 없도록 지키고 있다.

아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 다이다라 가드.

19. 봉인의 성

용들이 그 땅이 도착했을 때, 그곳은 이미 전장이 되어있었다. 싸우고 있는 것은 리스터3세의 심복 아르너드와 마왕 마몬의 군단이었다. 아르너드는 외쳤다. "월패왕은 이미 돌아가셨다. 게다가 펜리

르님도 잠복해 있던 적에게 살해되셨다. 놈들은 물리치지 못하면 끝장이다.!!"
아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 악의 용자 마몬
동맹 (주황색) : 기사 아르너드

"으갸아아아아.." 단발마와 함께 숨이 끊어졌다. 그 때 그의 몸에서 작은 물체가 하나 떨어졌다. 그것은 알베르의 거처에 갈 수 있는 열쇠. 지옥의 열쇠였다. 이제 니블헬로 떠나자.

- 니블헬 -

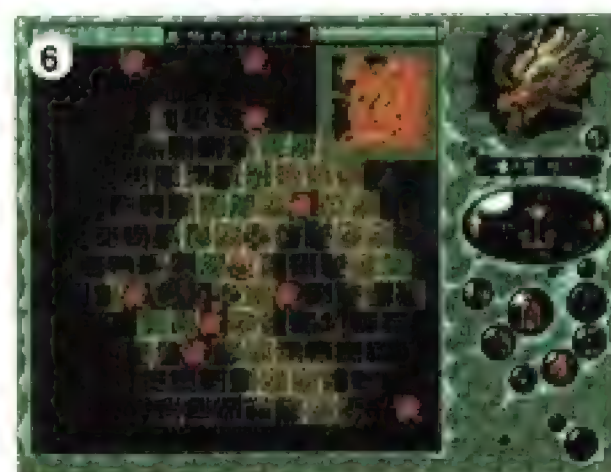
언제나 밤인 나라 니블헬. 그곳의 가장 깊은 곳에는 마왕의 궁전이 있으며 어둠과 혼돈은 이곳에서 시작된다고 전해진다.

니블헬로 가는 통로는 모두 3곳이다. 이중 '해체된 봉인' 지역에서 갈 수 있는 곳은 지하묘지로서 경험치를 올리기에 좋은 곳이다. 그러나 여기까지 온 실력이라면 굳이 가지 않아도 상관은 없다.

남서쪽 끝에 있는 워프게이트를 통해 니블헬로 내려가면 요툰하임에 도착한다.

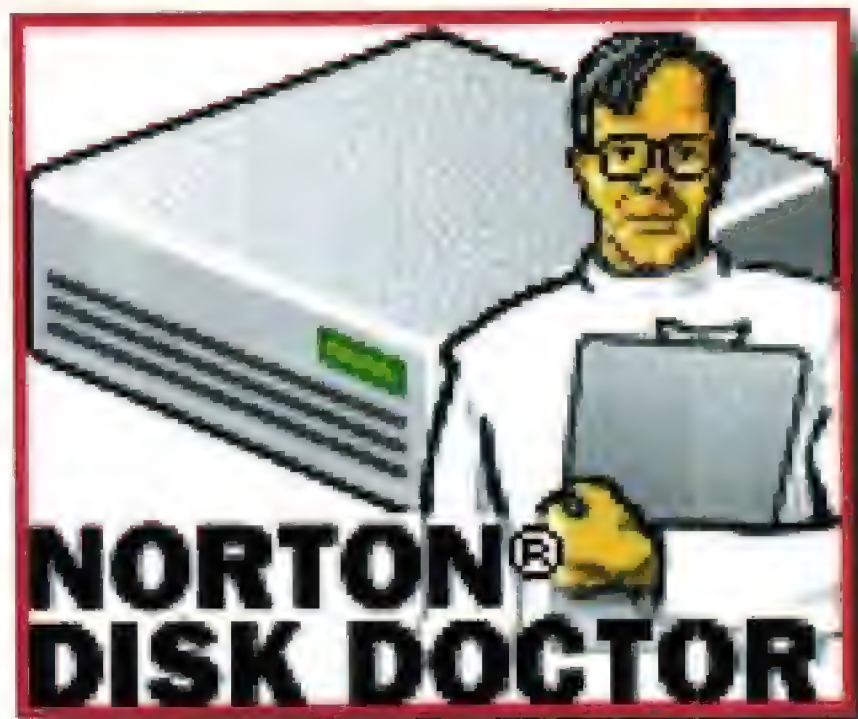
요툰하임

이 땅은 요툰하임이라 불리는 암흑의 나라. 니블헬과는 가장가까이 있는 곳이다. 그러나 여기는 이미 태양빛이 비추지 않아 어둠이 주변을 덮고 있다.
아군 (푸른색) : 용
적군 (붉은색) : 전희 샤르

이 지역에는 총 5개의 전투지역이 있다. 이곳에서는 특별히 얻을 것은 없지만 후에 있을 전투를 위해 능력치를 쌓아 레벨을 높여두는 것이 좋을 것이다.

이 지역을 모두 클리어 했으면 다시 미드가르드로 돌아와 용이 지키는 땅의 워프게이트를 통해 니블헬의 마왕이 살고 있는 성으로 이동해가서 마왕과 마지막 전투를 한다.

❶지하묘지
❷카터룸
❸
❹요툰하임
❺화염동굴
❻저주받은 호반

미드가르드 지역 지도

노턴(Norton)

컴퓨터를 처음 사보는 유저라면 자기의 하드 프로그램 중에 노턴이라는 디렉토리가 있을 것이다. 이것이 무엇인가 하고 의아하겠지만 지금 이 연재를 보면 노턴이 무엇인가에 대해서 알게 될 것이다.

디스크의 해결사, 노턴(NORTON)유틸리티

어느 날 잘 사용하고 있던 하드디스크가 작동하지 않는다. 우여곡절끝에 컴퓨터를 켜기는 했지만 하드디스크에 있던 소중한 데이타가 손상을 입었다. 또는 화일들의 구조가 이상해져 있거나 디스크의 부트 영역이 손상되어져 있다. 위와 같은 경우 많은 사람들은 이 문제들을 해결하기위해 노턴 유틸리티의 사용을 시도할 것이다. 컴퓨터에 이상이 생겼을 경우 사용자가 문제점을 알고 있던 모르고 있던간에 노턴 유틸리티는 사용자에게 컴퓨터에 대한 최상의 정보를 제공하기 때문이다.

1. 노턴 유틸리티의 역할과 기능

노턴 유틸리티의 역할은 크게 나누어 현재의 컴퓨터 상태에 대한 정보 제공, 컴퓨터의 디스크에 대한 검사와 복구, 컴퓨터 성능의 최적화와 다양한 유틸리티의 제공이다.

```
System Integrity Tests for Drive C:

Memory Tests                     Test Status
 • System Memory
   Controller Memory                        6%

Disk Tests                       Description
   Controller Reliability        Testing the computer's
   Disk Mapping                  main memory to insure it
   Allocation Integrity          is reliable.
   Diagnostic Cylinder Test

System Tests
   High Speed Timer Test
   CMOS Disk Type Test                  Stop
```

Calibrate의 주화면

2. 노턴 유틸리티의 구성

노턴 유틸리티는 다음과 같은 기능들을 포함하고 있다. 프로그램들의 대부분은 각각 독립적인 실행 메뉴화면을 가지고 있어서 도스상에서 해당 프로그램을 메뉴화면으로 실행시키는 것이 가능하지만 몇몇의 프로그램은 독립 메뉴방식이 아닌 명령 입력방식(마치 도스의 COPY 명령처럼 메뉴화면이 화면에 나타나지 않고 하나의 명령처럼 사용하는 방식)의 프로그램으로 되어있다.

RECOVERY (복구)

DIAGNOSTICS : 시스템의 하드웨어 상태를 파악하고, 테스트한다. 기본적인 기능은 SYSTEM INFORMATION과 유사하나 컴퓨터의 물리적인 부분인 SYSTEM CLOCK, MEMORY PARITY, PORT등에 대한 검사가 가능하다.
실행 화일명 [NDIAGS.EXE]

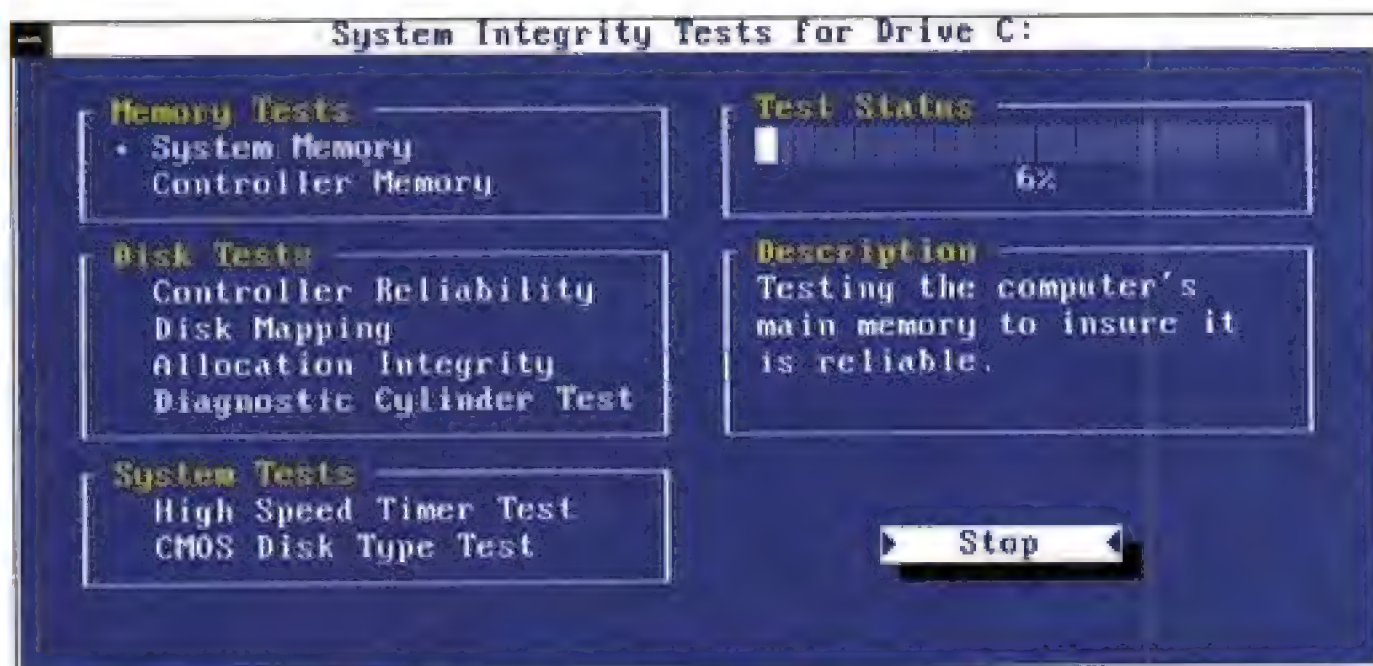
DISK DOCTOR: NDD로 불리며, 디스크 검사와 손상된 부분을 복구해준다. 디스크의 각 영역별로 이상 유무를 검사해서 이때, 화일들의 상태가 정상이 아닌경우 복구를 하고 디스크의 표면이 손상되었는가의 검사도 한다. 디스크의 표면이 물리적인 손상을 입었을 경우에는, 손상 부위의 정보를 가능한한 정확하게 읽어서 그 내용을 손상되지 않은 디스크의 다른 부분에 기록한다.
실행 화일명 [NDD.EXE]

DISK EDITOR: 화일이나 디스크의 시스템 영역을 보거나 변경한다. 즉 화일의 내용을 문서 작성하듯이 입력을 통해 바로 수정할 수가 있다. 디스크에 있어서 가장 중요한 영역인 시스템 영역을 접근하여 그 내용을 변경하는것이 가능하기때문에 사용상 주의를 필요로하는 프로그램이다.
실행 화일명 [DISKEDIT.EXE]

DISK TOOLS: 디스크를 보호하고 복구한다. NDD로 복구를 시도하다가 치명적인 손상으로 복구가 불가능한 경우, NDD는 DISK TOOLS 프로그램을 사용하라는 메세지를 나타낸다. 그러나, 이 프로그램은 RESCUE DISK 프로그램으로 기능이 대체되었다.
실행 화일명 [DISKTOOL.EXE]

FILE FIX: 로터스 1-2-3, 심포니, 쿼트로 프로, 워드 퍼펙트와 dBase의 화일들의 손상된 부분을 고친다. 위에 열거된 프로그램 화일(프로그램 자체가 아니라 사용자가 작업한 결과로 생성되는 화일들을 말한다)들의 구조가 변형되어서 해당 프로그램이 화일을 읽지 못하는 경우 복구를 수행한다.
실행 화일명 [FILEFIX.EXE]

IMAGE : 디스크의 복구를 위해 현재의 디스크 정보를 저장한다. 나중에 디스크에 이상이 생기면 언제라도 원래 디스크의 상태로 복구가 가능하다.
실행 화일명 [IMAGE.EXE]

INI TRACKER : 컴퓨터를 사용하면서 중요한 정보를 가지고 있는 화일들인 AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, WIN.INI,

SYSTEM.INI 등의 내용을 주기적으로 저장한다.
실행 화일명 [INITRAKD.EXE]

RESCUE DISK : 디스크 복구용 디스켓을 만들고 복구한다. 이는 같은 디스크내에 복구용 정보를 저장하는 것이 아니라, 다른 독립적인 디스크에 복구용 정보를 생성한다. 이 방법이 보다 안전한 방법이다.
실행 화일명 [RESCUE.EXE]

SMARTCAN : 화일을 지울때 나중에 복구하기 위해 화일의 정보를 저장한다. 램 상주 프로그램으로 프로그램이 메모리에 존재하는 동안에만 효력이 있으므로 메모리 사용에 주의를 필요로한다.
실행 화일명 [SMARTCAN.EXE]

UNERASE: 한번 지운 화일을 복구한다. 그러나, 지운 화일의 디스크 부분에 다른 화일을 덮어쓰고 나면 복구가 불가능하기때문에 지운지 오래되지 않은 화일을 복구하는데에 사용한다.
실행 화일명 [UNERASE.EXE]

UNFORMAT: 뜻하지 않은 디스크 포맷으로부터 디스크를 복구한다. 디스크의 한 영역에 현재 디스크의 정보를 보관하기때문에 뜻하지않게 디스크를 포맷한다하더라도 이전의 디스크로 다시 복구가 가능하다.
실행 화일명 [UNFORMAT.EXE]

SECURITY (보안)

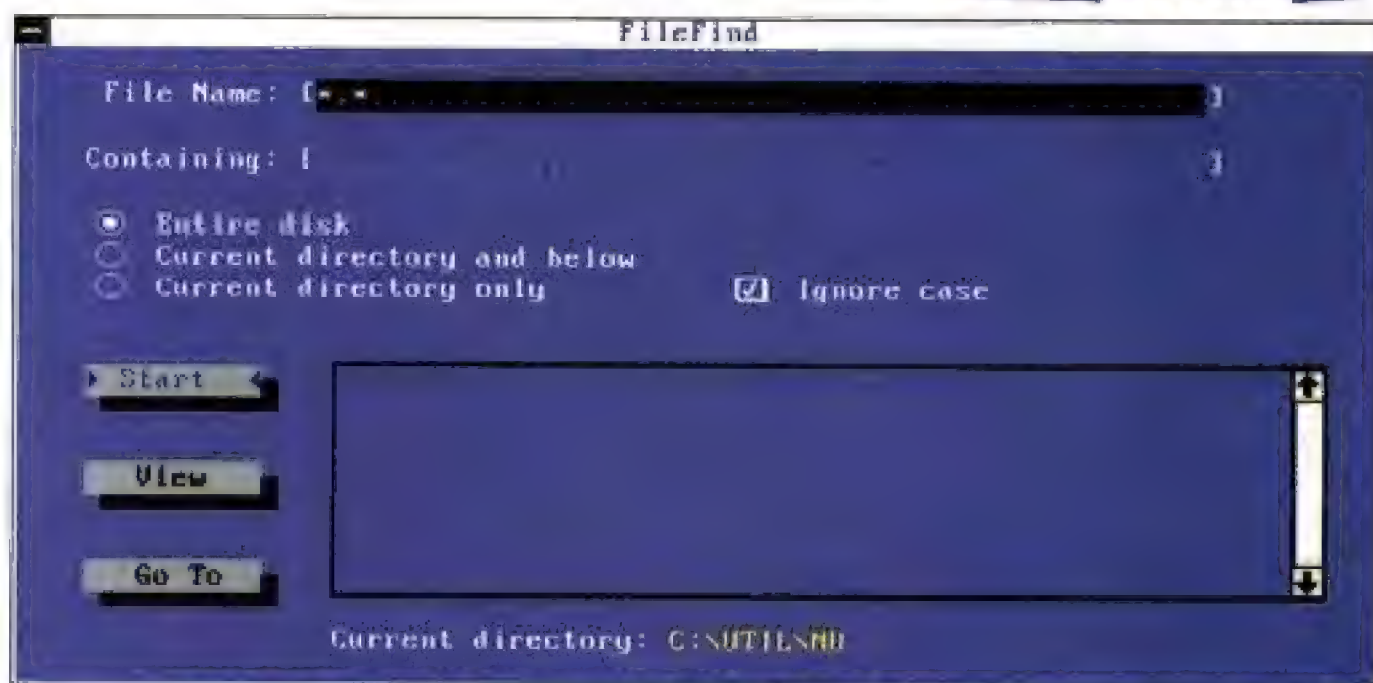
DISK MONITOR: 디스크의 데이타가 변경되는 것을 방지한다. 램 상주 프로그램으로 프로그램이 메모리에 존재하는 동안 디스크내의 화일에 데이타를 쓰려고하면 확인작업을 거치도록한다.
실행 화일명 [DISKMON.EXE]

DISKREET: 디스크와 화일을 암호화하거나 암호를 해독한다. 자신이 정한 암호를 사용하여 디스크의 화일들을 암호화하여 암호를 모르면 화일을 실행하거나 그 내용을 볼 수가 없도록 하는 것이다.
실행 화일명 [DISKREET.EXE]

WIPEINFO: 보안을 위해 화일을 복구가 불가능하게 지운다. 보통의 화일삭제는 화일의 내용은 변함없이 화일의 등록정보만을 지우는 것이나 이 경우 화일을 다시 복구하는 것이 가능하기때문에 보안을 필요로 하는 화일의 삭제는 화일의 내용까지 덮어쓰는 방법으로 삭제를 수행한다.
실행 화일명 [WIPEINFO.EXE]

SPEED (속도)

CALIBRATE : 하드 디스크의 성능을 최적화한다. 실행하기전에 만일의경우를 대비해서 데이타를 백업하는 것이 좋다.
실행 화일명 [CALIBRATE.EXE]

NORTON CACHE: 디스크 캐쉬를 사용한다. 역시 램 상주 프로그램으로프로그램이 메모리에 존재하는 동안만 디스크 캐쉬를 수행한다.
실행 화일명 [NCACHE2.EXE]

화일파인드의 기능

ncc의 메인 메뉴

SPEED DISK : 디스크의 최적화를위해 화일을 재배치한다. 하나의 디렉토리내에 있는 화일들은 실제로는 디스크의 여러곳에 분산이 되어 있기 때문에 이 화일들을 디스크내에서 연속되게 위치시키면 디스크가 화일을 읽는 시간이 단축된다.
실행 화일명 [SPEEDISK.EXE]

TOOLS (도구)

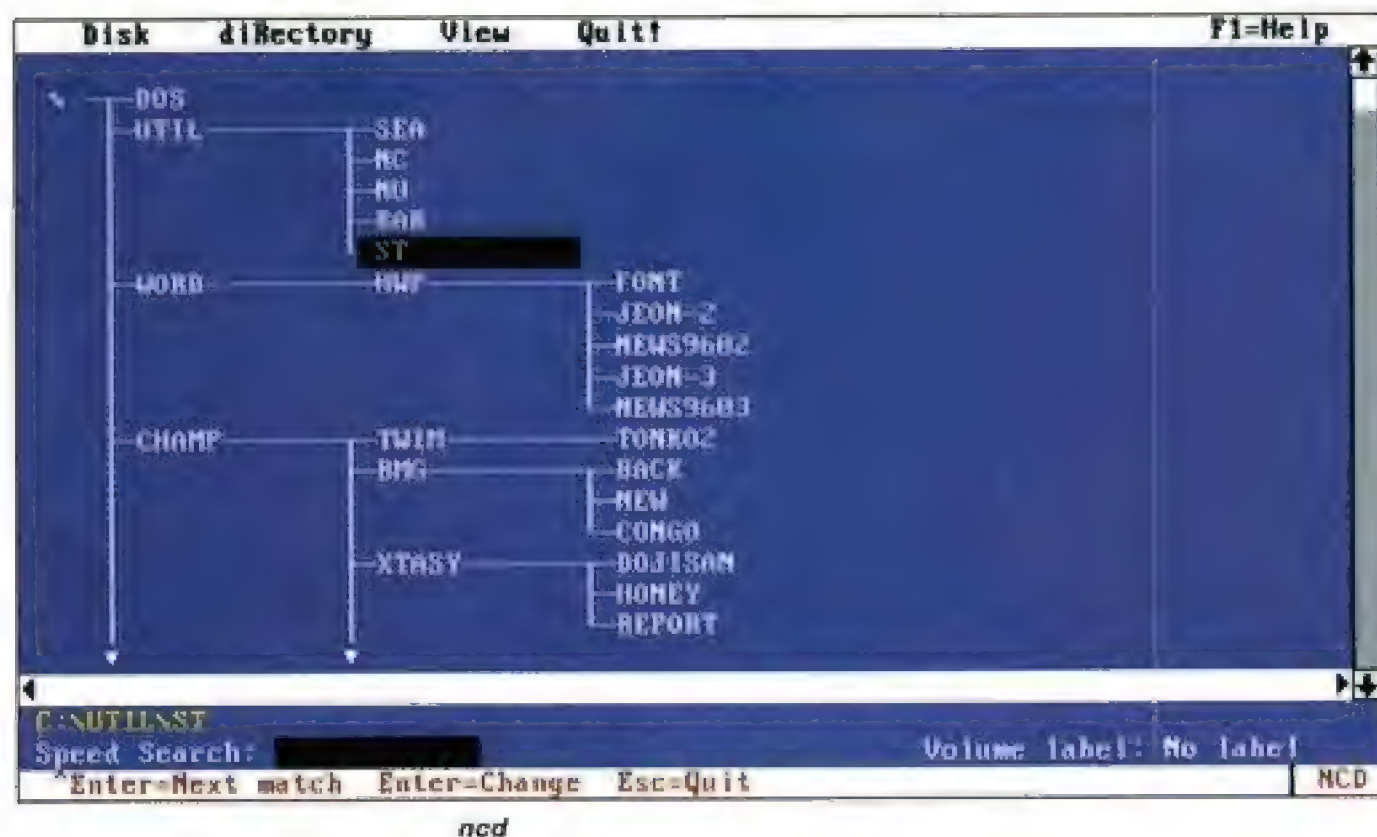
BATCH ENHANCER: 뱃치 화일의 기능을 향상시키는 명령을 제공한다.
실행 화일명 [BE.EXE]

CONFIGURATION: 노턴 유틸리티의 환경을 정한다.
실행 화일명 [NUCONFIG.EXE]

CONTROL CENTER : 컴퓨터의 주변가기를 제어한다. 키보드나 마우스, 화면의 상태를 설정하는 것이 가능하다.
실행 화일명 [NCC.EXE]

DIRECTORY SORT: 디렉토리를 정렬한다. 디렉토리의 이름, 생성 시간, 크기등의 조건으로 정렬을 하는 것이 가능하다.
실행 화일명 [DS.EXE]

DUPLICATE DISK: 디스켓의 복사본을 여러장 만들어준다. 하나의 디스켓으로 여러장의 복사본을 만들 경우, 기존의 방법으로는 원본을 읽고 복사본을 만들고, 원본을 읽고 복사본을 만드

ncd

는_ 방식으로 하나의 복사본당 원본을 한번씩 읽어야 하지만, DUPLICATE DISK 프로그램은 원본을 단한번만 읽어서 램에 저장하여 복사본을 여러장 만드는 방식으로 보다 효율적이다.
실행 화일명 [DUPDISK.EXE]

FILE ATTRIBUTES: 화일과 디렉토리의 속성을 바꾼다. 속성에는 Archive(A), Read-only (R), Hidden (H), System (S)가 있다. Archive는 화일에 기본적으로 붙는 속성이고, Read-only는 화일을 읽기 전용으로 해서 화일이 변경되는 것을 방지하며, Hidden은 일반적인 명령으로는 화일을 표시하지 않는 숨김 의 속성이고, 마지막으로 System은 도스나 윈도우스 시스템이 특수하게 사용하는 시스템 화일에 부여되는 속성이다. 디렉토리에 대해서는 R, H 속성을 부여하는 것이 가능하다.
실행 화일명 [FA.EXE]

FILE DATE : 화일의 날짜와 시간을 바꾼다.
실행 화일명 [FD.EXE]

FILE FIND : 화일을 찾는다.
실행 화일명 [FILEFIND.EXE]

FILE LOCATE : 화일의 위치를 표시한다. 현재 디스크 드라이브 내의 화일들을 모두 출력시킨다.
실행 화일명 [FL.EXE]

FILE SIZE : 화일과 디렉토리의 크기를 표시한다.
실행 화일명 [FS.EXE]

LINE PRINT : 화일의 내용을 프린터로 출력시킨다.
실행 화일명 [LP.EXE]

CHANGE DIRECTORY : 디스크의 디렉토리를 관리한다.
실행 화일명 [NCD.EXE]

SAFE FORMAT : 디스크를 포맷한다. 도스의 포맷과는 달리 포맷을 수행하면서 디스크의 표면에 물리적인 손상이 있는가를 검사한다. 물리적인 손상이 있는 영역은 데이타가 씌여지지 않도록 표시를 한다.
실행 화일명 [SFORMAT.EXE]

SYSTEM INFORMATION : 현재의 시스템의 상태를 알려준다.
실행 화일명 [SYSINFO.EXE]

TEXT SEARCH : 디스크나 화일에서 원하는 문자(열)을 찾는다.
실행 화일명 [TS.EXE]

3. 노턴 유틸리티의 사용

이제부터는 노턴 유틸리티의 많은 프로그램들중에서 가장 일반적이고 자주 사용되는 프로그램들의 사용방법을 알아보겠다.

DIAGNOSTICS

메뉴방식	
FILE	현 시스템의 구성을 알려준다
SYSTEM	시스템의 정보와 메인 보드, 포트, CMOS를 테스트한다
MEMORY	메모리를 테스트한다
DISKS	디스크를 테스트한다
VIDEO	화면의 출력 상태를 테스트한다
OTHER	마우스, 스피커, 키보드, 조이스틱을 테스트한다
COMPREHENSIVE	디스크와 메모리를 테스트한다

명령방식	
/AUTO	테스트를 계속적으로 반복한다
/REP	결과 보고서를 생성한다
/COMP	메모리 테스트를 수행한다
/RESET	프로그램이 저장해놓은 현재의 구성정보를 초기화한다
/NOSEARCH	하드웨어를 찾는 과정을 생략한다
/BURNIN:x	테스트를 지정 횟수만큼 반복한다

DISK DOCTOR

메뉴방식	
DIAGNOSE	디스크의 시스템 영역과 화일 등록 정보, 디렉토리 구조등 을 검사한다
SURFACE TEST	디스크의 표면을 검사한다
UNDO CHANGES	검사와 복구로 변경된 내용을 이전의 상태로 되돌린다
OPTIONS	검사의 방법을 설정한다

명령방식	
/C	모든 검사를 수행한다
/Q	표면 검사를 제외한 모든 검사를 수행한다
/DT	표면 검사만을 수행한다
/X:drives	검사에서 지정 드라이브를 제외한다
/REBUILD	손상된 모든 디스크를 복구한다
/UNDO	복구로 변경된 부분을 원상태로 복구한다

IMAGE

명령방식	
/IMAGE	현재의 이미지 생성화일의 백업 화일을 생성하지 않는다
/OUT	결과를 화면에 출력하지 않는다

UNERASE

메뉴방식	
FILE	드라이브의 선택, 화일의 rename, create
SEARCH	화일을 검색한다
OPTIONS	화일을 정렬한다

명령방식	
/IMAGE	IMAGE 복구방법을 사용한다
/MIRROR	MIRROR 복구방법을 사용한다
/NOINFO	IMAGE나 MIRROR 복구방법을 사용하지 않는다
/PROTECTED/ NOPROTECTED	SMARTCAN으로 보호된 화일을 복구하거나 하지 않는다
/LIST	복구가 가능한 화일들의 이름을 나열한다

DISK MONITOR

명령방식	
/STATUS	화면에 요약정보를 출력한다
/PROTECT	보호모드로 전환한다
/UNINSTALL	프로그램을 메모리에서 제거한다

SPEED DISK

메뉴방식	
OPTIMIZE	드라이브 선택, 최적화의 방법을 설정한다
CONFIGURE	디렉토리와 화일의 정렬을 지정한다

명령방식	
/F	디스크를 모두 최적화한다
/FD	디렉토리를 우선적으로 최적화한다
/FF	화일을 우선적으로 최적화한다
/U	마지막으로 최적화한 이후의 부분만 재구성한다
/B	최적화후에 재부팅한다
/S	화일을 정렬한다

FILE FIND

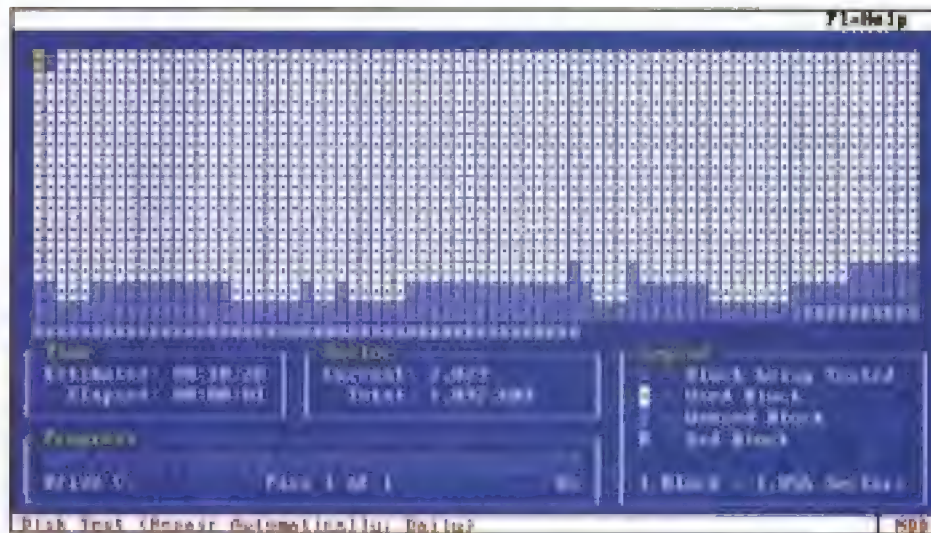
메뉴방식	
FILE	드라이브와 디렉토리를 선택한다
SEARCH	화일 검색의 조건을 설정한다
LIST	찾은 화일을 표시한다
COMMANDS	화일의 속성과 날짜를 세팅한다
MODE	ASCII, HEX(16진수)로 표시한다

명령방식	
/S	검색에 하위 디렉토리도 포함한다
/C	현재의 디렉토리만 검색한다
/BATCH	검색 완료후 프로그램을 종료한다
/CLEAR	화일의 속성을 모두 없앤다

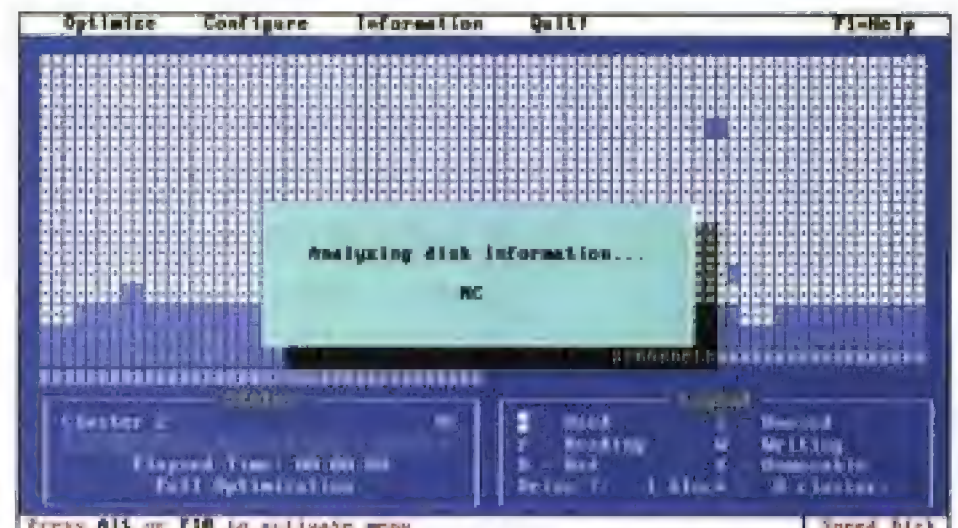
SAFE FORMAT

메뉴방식	
CONFIGURE	드라이브를 설정한다
FORMAT TYPE	포맷 방식을 결정한다

명령방식	
/A	자동 모드로 포맷한다
/S	포맷후 시스템 화일을 디스크에 복사한다
/1	한쪽면만 포맷한다
/4	360K로 포맷한다
/8	1 트랙당 8 섹터로 포맷한다
/Q	빠른 포맷을 수행한다
/D	도스 포맷한다

ndd의 체킹

4. 윈도우스에서의 사용

노턴 유틸리티 버전 8.0에서부터는 일부의 기능을 윈도우스에서도 사용이 가능하도록 지원한다.

윈도우스에서 사용이 가능한 프로그램은 DISK-DOCTOR, SPEED DISK, INI EDITOR, INI TRACKER, INI TUNER, SYS WATCH,FILE COMPARE 등이다.

스피드 디스크

시스템안내

Unerase

DISK DOCTOR: 도스에서 제공하는 기능을 사용 가능하며, 도스에서 사용하는 것이 보다 안전하다.

SPEED DISK: DISK DOCTOR와 마찬가지로, 도스에서 제공하는 기능을 사용 가능하며 도스에서 사용하는 것이 보다 안전하다.

INI EDITOR: 윈도우스의 *.INI 화일을 편집한다.

INI TRACKER: 윈도우스의 *.INI 화일의 변경을 관리한다

NI TUNER: 윈도우스의 *.INI 화일의 내용을 관리한다

SYS WATCH: 윈도우스가 시스템의 각종 자원들을 사용하는 상태를 표시한다.

FILE COMPARE: 화일의 상태(크기, 내용, 생성일)을 비교한다.

요정전설 (Mercurious Pretty)

장 르	육성 시뮬레이션
제작사	소프트맥스
유통사	SKC
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/마우스 필수
발매일	발매 중
가 격	45,000원
문의처	소프트맥스(02-598-2554)

신에게 도전했던 사람들의 이야기…

수은, 유황, 그리고 소금 완전무결하다는 물질 엘릭시르를 창조하기 위한 기저 물질들. 그리고 그에 평생을 다한 사람들이 있었다. 고대 페르시아로부터 그리스, 로마를 거쳐, 자연 과학의 아버지라는 뉴턴에 이르기까지… 수많은 연금술사들은 「엘릭시르」를 창조하여 신의 능력을 얻기를 바라고 있었다고 한다.

그리고 이들이 창조에 전념하고 있던 그 시대에 아직 견습생에 불과한 한 연금술사가 있었다. 비록 위대한 업적을 남긴 일도 창조에 성공한 일도 없었지만 그 누구보다 뛰어난 자질을 갖춘 신인이었던 것이다. 어느 날 그는 스승으로부터 고대로부터 전해진 [생명의 씨앗]을 받았다.

호문크루스라는 인공 생명체의 양육을 맡게 된 것이다. 스승은 당부했다.

[이 생명체를 훌륭히 키워주기 바란다.]라고… 그리하여 훌륭한 생명을 창조하려는 한 연금술사의 이야기가 시작되었다.

요정 전설에 대하여

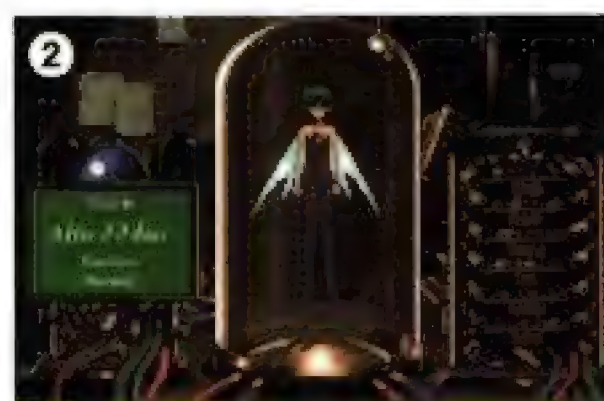
연금술의 꿈은 이미 오래전에 사라져 버린 이야기겠지만 여기서 그것은 현실이다. 게이머는 이 게임에서 호문크루스를 양육하는 견습생 연금술사의 역할을 맡게 된다. 처음 생명의 씨앗을 받은 날로부터 64일간 모든 지식과 노력을 다하여 성장시켜야 하는 것.

수많은 물질을 투입하고 정령을 소환하며 독서를 시키는 등 많은 활동을 통해 성장해 가는 기간. 그리고 최후의 64일째의 교육이 끝나게 되면 시험관을 나온 호문크루스는 이제껏 성장해 온 바에 따라 무언가의 모습을 갖게 된다.

그러나 이러한 교육은 쉬운 일이 아니다. 무리한 예정은 호문크루스에게 병을 가져오고 죽게 만들기도 한다. 반면 너무 도도한 모습이 되어 말을 듣지 않을 수도 있다. 매일 매일의 스케줄에 주의하자. 호문크루스는 인공의 생명체이며 감정과 마음을 가진 존재이다. 이 점에 주의하여 교육을 시켜나가면 최종적으로 바라던 결과를 얻을 수 있으리라. 생명을 창조하고, 성장시키며 교육해 나가는 보람을…

교육의 시작.

이 게임을 시작하면 생명의 씨앗은 곧 깨어나서 작은 생명체의 모습으로 변화한다. 이제 여러분은 여러분의 이름과 이 생명체의 이름을 알려 주어야 한다. 모든 것을 마치고 스승으로부터의 당부를 듣고난 후에 여러분 앞에는 하나의 커다란 시험관과 그 안에 떠 있는 호움쿨로스의 모습이 나타날 것이다. 이제부터 스케줄을 작성하여 게임을 진행한다.

게임 화면과 메인 메뉴

오프닝이 끝난 후 호문크루스를 양육하는 첫번째 날이 시작된다.

처음에 보여지는 화면이 본 게임 화면으로 앞으로 64일간 이 화면을 중심으로 일정을 진행하게 된다. 가운데의 시험관이 호문크루스가 자라나는 장소로서 호문크루스의 변화가 보여진다.

참고로 호문크루스는 총 4단계의 성장을 하게 되는데 이때 성장 단계와 타입(지적인 타입, 활달한 타입, 중간 타입)에 따라 다른 모습으로 보여 진다. 물론 댄

❶크렙스루틀 선생에게서의 당부
❷게임 화면

스 등의 교육을 할때도 이 시험관 안에서 활동을 하게 된다.

화면 오른쪽에는 게임 진행의 모든 것을 하게 되는 6가지 명령으로 나뉘어진 메인 메뉴가 있다.

스케줄(Schedule)

매일 매일의 일과표를 작성하는 명령. 하루는 4가지시간대로 나뉘어서 매일 4개의 명령을 내려 줄 수 있다.

엘리먼트(Element)

호문크루스가 있는 시험관에 물질을 넣어 주어 흡수하게 하는 말하자면 식사와 같은 것이다. 하루에 1번만 할 수 있다. 4가지 물질들은 각각 체력, 기술, 지능, 저항력을 높여 준다.(+6) 매일 1번 뿐이지만 아무런 손해도 없으므로 하루도 빼먹지 말고 식사를 주어야 한다.

쇼핑(Shopping)

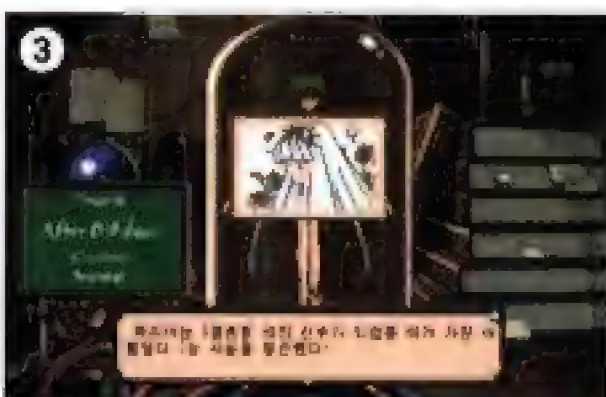
크리스탈 상점이나 서점에서 물건을 구입한다. 또한 쿤스트로 작성한 아이템을 크리스탈 상점에서 팔 수도 있다. 연금술사 길드(조합)도 있어서 동료에게 이야기를 들을 수 있다고 하나 사실 무의미한 이야기만 하기 때문에 아무런 도움이 되지 않는다.

아이템(Item)

현재 가지고 있는 물건의 목록을 표시한다.

컨디션(Condition)

호문크루스의 현재 상태(파라미터)를 표시한다. 각 파라미터의 내용은 아 래와 같다.

체력	호문크로스의 체력을 나타낸다. 체력이 낮으면 병이 생기기 쉽고 피로에도 약하게 된다. 이 수치가 높으면 일반적으로 활발한 육체파 캐릭터가 되기 쉽다
전투력	호문크로스의 싸움 실력. 높으면 검사나 격투가 등의 캐릭터가 되기 쉽다
저항력	이 수치가 낮으면 병에 걸리기 쉬운 약한 캐릭터가 된다. 엔딩에는 큰 영향이 없는 듯..
피로	일을 하게 되면 늘어나고 휴식을 취하면 줄어든다. 너무 높으면 병에 걸리거나 죽을 수 있다. 체력과 저항력이 높으면 피로가 높아도 잘 견딘다
지능	머리의 좋음을 표시하는 것. 쿤스트를 할때 큰 영향을 준다. 지능이 낮으면 쿤스트를 해도 좋은 것을 만들지 않고 머리가 너무 좋으면 게이머의 이야기를 무시하는 경향이 있다. 일반적으로 학자 타입의 캐릭터를 만들때 중요하다
기술	쿤스트를 시행하는 능력. 연금술사가 되기 위해서 필수적인 요소이다. 물론 쿤스트를 통해서 값비싼 물질을 만들게 되면 돈을 벌수도 있다
신성	신앙심의 정도를 나타낸다. 이 수치가 높으면 천사 등의 신성한 캐릭터가 되기 쉽다
마력	신성과 상반되는 파라미터. 마도력의 능력이나 마력 세계에 심취한 정도를 나타낸다. 이 수치가 신성에 비해 매우 높다면 고양이 나 흡혈귀같은 [인간이 아닌 캐릭터]가 되기 쉽다
순종	게이머에 대한 순종도를 나타낸다. 이 값이 높으면 게이머의 명령에 잘 따른다. 엔딩에 대한 영향은 비교적 적다
정서	감성의 정도를 나타낸다. 수치가 높으면 풍부한 감성을 가지게 되고 꿈을 꾸거나 발견을 하기도 한다. 또한 이 수치가 낮으면 인간외의 존재가 되기 쉽다
감정	호문크루스의 감정을 나타낸다. 낮으면 슬픈 상태 높으면 기분이 좋은 상태가 되며 어떤 일을 하게 되면 대부분 감정이 감소하며 회화의 내용에 따라 급격하게 변화하기도 한다

하루의 스케줄(계획)

이 게임에 있어 무엇보다 중요한 것이 바로 이 스케줄. 원하는 목표를 향해 적절한 스케줄을 진행하도록 한다.

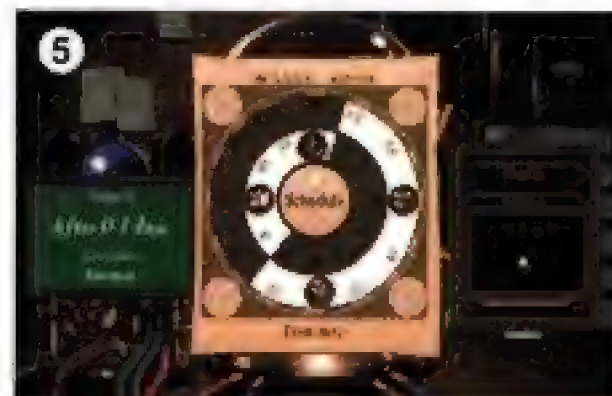
학습(Education)

독서(Reading): 호문크루스에게 책을 읽게 한다. 서점에는 여러가지 책이 있으며, 이를 구입하여 읽혀 준다. 단 지식이 너무 낮으면 어려운 책을 읽을 수 없으니 주의.

기도(Prayer): 신에게 기도를 올리는 것. 신성이 상승한다.

마도력(Spirit Power): 육성 장치 앞의 광물을 마력으로 들어 올리게 함으로서 마력을 상승시킨다.

댄스(Dance): 체력과 저항력을 높여 준다. 초기에는 댄스에도 신경을 써 주어야 할 듯. 이 학습의 결과가 가수나 배우 등과 연결되지는 않는다.

❶크리스탈 상점. 크리스탈은 중요하다.
❷연금술사 조합
❸신부가 아름답다고?
❹감정이 높으면 가끔 노크를.
❺스케줄을 작성한다 기도.
❻활발한 댄스

쿤스트(Kunst): 호문크루스의 능력을 이용하여 어떤 물질을 만들어 낸다.

지능과 기술이 높을수록 비싼 물건을 만들어 내며 이 물건은 마을의 크리스탈 상점에서 판매할 수 있다. 기술을 높여 준다.

정령 소환(Call Spirit)

초자연적 존재인 4원소의 정령을 소환한다. 몸의 상태(특히 감정)이 나쁘면 실패하기가 쉬우며 실패할 경우 하급의 악마가 소환되어 도리어 능력이 떨어지게 된다. 정령 소환은 매우 힘든 일이므로 몸의 상태가 나쁠 때는 하지 않는 것이 좋다. 참고로 정령 소환은 엔딩과도 약간의 관련이 있는 것 같다.

님프(Nymph): 물의 정령. 일본의 게임이나 만화 등에서는 운디네로 나타나 있지만 사실 이 둘은 다른 존재이다. 소환에 성공하면 저항력과 지능이 상승하고 대신 기술의 파라미터가 약간 감소한다.

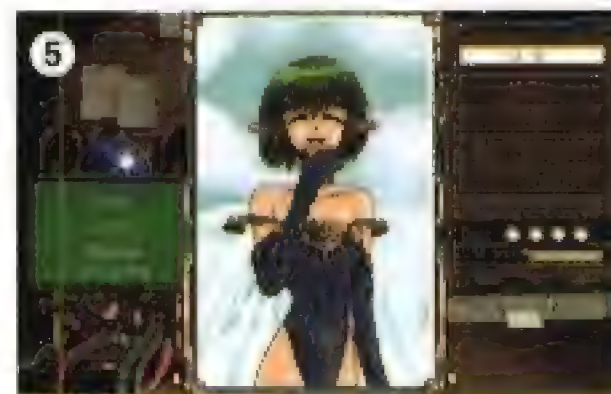
실피트(Sylphide): 공기(바람)의 정령. 실프(Shylph)의 여성 명사형이다. 마력이나 정서를 상승시키지만, 순종의 파라미터가 약간 감소한다.

사라만다(Salamander): 불의 정령. 체력, 전투력을 상승시키며 순종의 파라미터가 감소한다.

놈(Gnome): 땅의 정령. 소환에 성공하면 체력, 순종의 파라미터를 높이고 지능의 파라미터가 감소한다.

회화(Talk)

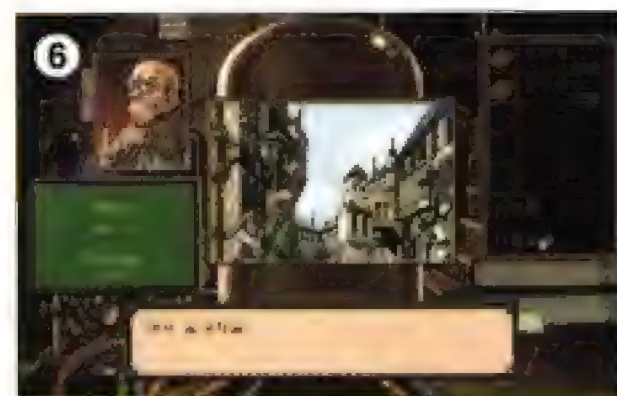
호문크루스와 대화를 한다. 감정에 큰 영향을 미치는 일로서 매우 중요한 스케줄. 때때로 회화를 해 주는 것이 좋다. 그 때 그때 상태에 따라 적절한 대사를 선택해야 한다. 일반적으로는 칭찬하는 말을 해 주거나 친절하게 응대하는 것이 좋지만 건방진 상태가 되어 버린다면 칭찬은 먹혀 들어가지 는다. 이때는 꾸중을 해야 할 것이다. 또는 연금술에 대한 지식을 이야기할 수도 있지만 지능이 낮으면 이해하지 못할 수도 있다. 반면 지능이 높으면 이런 내용의 대화는 무시하는 경향도 보인다. 항상 적절한 대화를 선택하여 응대하도록 하자. 단, 아무리 기분이 좋더라도 [뭐야?] 같이 퉁명스러운 응대는 적절하지 않다.

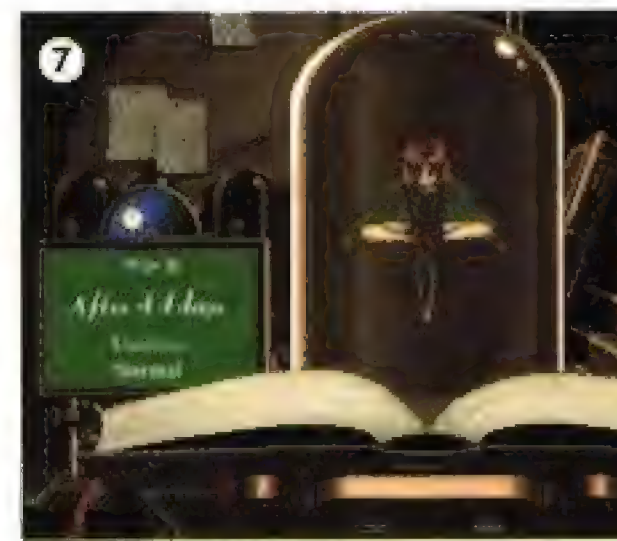
참고로 기분이 좋은 상태라면 때때로 시험관을 노크해서 말을 걸어 오거나 뭔가 말을 하기도 한다. 정서가 높은 경우 때때로 노크해서 자신이 발견한 것을 이야기하곤 한다. 게임에 있어 또 하나의 재미라 하겠지만 플레이어가 정한 스케줄을 완전히 무시하고 만다.

버추얼 크리스탈(Vir Crystal)

수정의 꿈을 보여 줌으로서 가상 체험을 하게 한다. 이를 통해 호문크루스는 시험관 안에서도 여행을 하거나 전투를 벌이고 천사를 만나는 등 다양한 경험을 할 수 있다. 그리고 이 경험을 통해 파라미터의 변화를 가져오게 다. 일반적으로 몇 번 사용하게 되면 크리스탈의 꿈이 끝나며 크리스탈은 사라져 버린다.

휴식(Recess)

휴식을 통해 피로를 회복한다. 피로가 30정도 밖에 안 떨어지기 때문에 별 효과가 없다고 볼 수도 있으며, 어느 정도 자금이 쌓이게 되면 그 후에는 버추얼 크리스탈을 사용하는 것을 권한다.

독서로 교육한다

가장 기초적이며 편한 교육의 형태로서 독서가 존재한다. 다양한 책들을 통해서 지식을 쌓고 파라미터를 상승시키는 것이다. 이 게임에서는 총 12권의 서적이 있으며 각각 다양한 용도를 가지고 있다. 단 지식 등에 따라 이해할 수 없는 경우도 있으니 서점 주인의 조언에 주의하도록 하자. 또한 해당 능력이 어느 정도 이상이라면 효과가 떨어진다. 예를 들어 정서가 높으면 그림책으로는 정서 교육이 잘 되지 않는다.

❶소환에 실패했다
❷실피드 소환
❸소환은 매우 유용하다
❹대화 도중 하품이라니!
❺부드럽게 웃는 호문크루스
❻서점에서 책을 구입
❼열심히 독서를

그림책(50D)	기초적인 정서 교육에 도움을 주는 책
학습그림책(50D)	기초적인 지능을 높이기 위한 책. 지능을 높여 주며 정서 함양에도 약간의 효과가 있다
동화책(100D)	그림책보다 조금 어렵기 때문에 어느 정도 정서가 높지 않으면 읽혀 주어도 효과가 없다
학습서(100D)	학습그림책 다음에 읽혀 주면 더욱 높은 지식을 쌓을 수 있다. 단 지식이 어느 정도 이상이 되지 않으면 읽혀주어도 효과가 없다
학습서(150D)	학습서로 충분한 지식을 쌓았다면 학습서에 도전하는 것 이 지능을 높이기 위해 필요하다
학술서(200D)	가장 어려운 학습서. 지능을 높이는데 유용하지만 충분한 지능이 되지 않으면 이해할 수 없다
희곡(150D)	정서 교육에 도움을 주는 책. 동화보다 어렵기 때문에 감성만이 아니라 지능도 어느 정도가 되어야만 한다
성서(150D)	신의 말씀이 쓰여져 있는 책. 신성과 감정을 높여 주지만 읽기 위해서는 어느 정도의 지능이 필요하다
마도서(150D)	마력과 지식을 높여 준다. 읽기 위해서는 어느 정도의 지능이 필요하다
순수문학(200D)	학술서를 읽을 수 있을 정도의 지능을 갖고 있어야만 읽을 수 있지만 정서 교육에 큰 도움이 된다
도덕책(200D)	어느 정도의 지식이 필요하다. 읽혀 주면 순종도와 감성이 올라간다
전투술서(200D)	개인전투술에서 고도의 전투이론까지 총망라한 서적. 전투력을 높여 주지만 어느 정도의 지능이 있어야 한다

크리스탈의 꿈

버추얼 크리스탈은 다양한 체험을 하게 하는 아이템이다. 이를 통해 호문크루스는 다양한 경험을 쌓고 또한 피로를 회복할 수도 있다. 크리스탈의 체험은 고정된 것이 아니라 조금씩 이야기가 진행되어 가지만 사용 한계가 있어 어느 정도 이상 사용하면 꿈은 끝나고 크리스탈은 사라져 버린다.

녹색의 수정(100D)

숲 속에 살고 있는 수인 소녀의 꿈을 꿀 수 있다. 가까이 다가가는가 말을 거는가, 어느 쪽인가에 따라 전투력이나 정서 중의 하나가 상승하게 된다

(전투력 20 또는 정서 20, 피로 10)

학사의 수정(100D)

숲 속에 있는 잊혀져 버린 작은 학교를 방문하는 꿈을 꾼다. 공부를 하거나 아이들과 놀 수 있는데 어느 쪽을 하는가에 따라 지능과 정서 중의 하나가 상승하게 된다. 단 지능이나 정서가 어느 정도 이상이면 바로 꿈은 끝나 버린다.(지능 20 또는 정서 20, 피로 10).

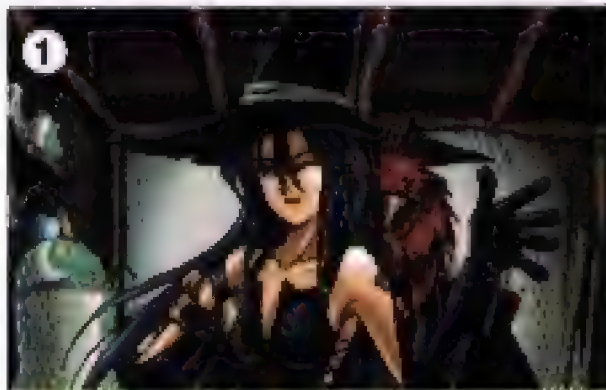
7색의 수정(100D)

휴식 대용의 수정. 유원지에서 서커스를 구경하거나 회전 커피잔(Merry Go Round)를 탄다. 50 정도의 피로가 회복되며 감정도 올라간다. 피로 50.

검의 수정(200D)

유적에 있는 여검사의 꿈을 꾼다. 도전하는가 아니면 그만 두는가에 따라 또는 훈련하는가 대화하는가에 따라 전투력이나 정서 중의 한 파라미터가 상승한다.(전투력 30 또는 정서 30) 피로 15.

은자의 수정(200D)

이 수정을 사용하면 현자의 가르침을 받을 수 있다. 현자와 대화를 나누도록 하자.(지능 30) 피로 15.

마도의 수정(200D)

마법사를 만나는 수정. 마력의 파라미터가 확실히 상승한다.(마력 20) 피로 10.

유희의 수정(200D)

소녀들과 함께 춤을 추며 논다. 휴식 대신으로 좋은 수정. 물론 감정도 올라간다. 피로 100.

탐욕의 수정(300D)

무서운 꿈? 괴물이 나타나서 싸워야 한다. 전투력 상승에 좋다.(전투력 40) 피로 20.

옛 지식의 수정(300D)

고대의 연금술사를 만난다. 여기서 크리스탈에 대한 진위를 밝힐 것인가 아니면 순순히 교육 받을 것인가? 어느 쪽인가에 따라 정서와 지능, 기술 중의 한 쪽이 상승한다.(정서 40 또는 지능 20,기술 20) 피로 20.

암흑의 수정(300D)

동굴에 살고 있는 괴물 소환사의 꿈을 꾼다. 크리스탈 상인은 사지 않는게 좋다고 하지만 괴물을 부리고 싶다고 하거나, 대화를 하고 싶다고 하는 것에 따라 마력이나 정서 중의 하나가 상승한다.(마력 30 또는 정서 30) 피로 15.

삼녀의 수정(300D)

여자 셋이 모이면 소란하다던가? 세명의 소녀와 이야기를 나눈다. 순종과 정서 함양에 도움이 된다.(순종 20, 정서 20) 피로 15.

여행자의 수정(300D)

여행자의 꿈을 꾼다. 피로 회복과 감정을 높이는데 도움. 피로 150.

검마의 수정(400D)

숲 속에서 미지의 검사와 싸움을 한다. 결국 승리하게 되면 [화룡 전사]라는 것에 대해 이야기를 하는데 혹시 이 것도 엔딩에 있는게 아닐까? 검술로 겨루는가

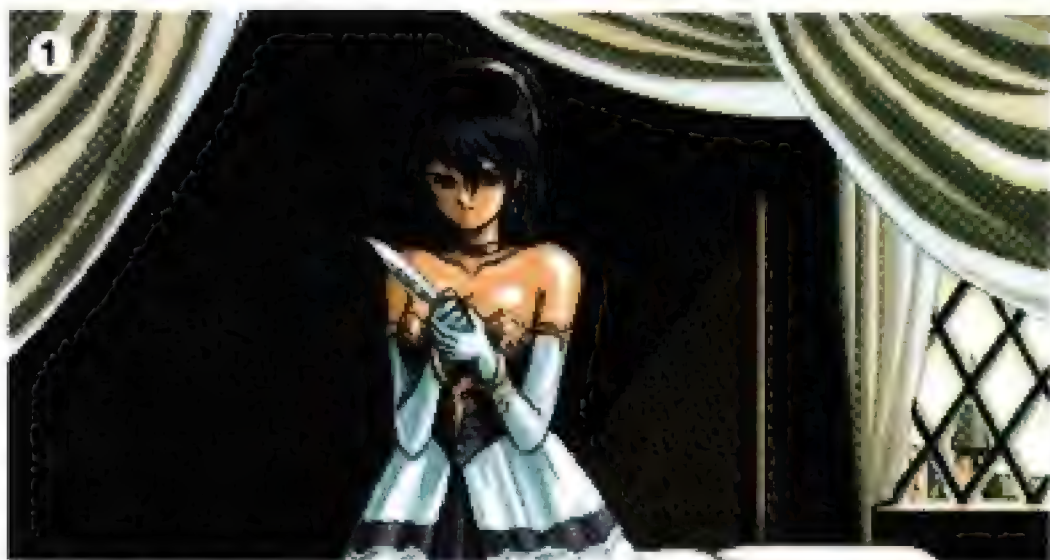
❶친절한 마도사
❷소녀들과 대화를 한다
❸결국 검사를 꺾었다

마법으로 겨루는가. 어느 쪽인가에 따라 전투력이나 마력 중의 하나가 상승한다.(전투력 30 또는 마력 30) 피로 20.

단련의 수정(400D)

고대의 기계 인간을 만나게 된다. 그로부터 태초 연금술에 대해 배우게 됨으로서 기술이 상승한다. (기술 40) 피로 20.

유폐의 수정(400D)

성에 갇혀 있는 공주의 꿈을 꾼다. 그녀는 왕을 따르는 척하고 있을 뿐이라는데_ 순종과 정서 함양에 도움. (순종 20, 정서 30) 피로 20.

❶급기야 왕을 죽이기로 결심한 공주
❷천사와의 만남
❸악마. 싸우는가 대화하는가
❹초반부터 쿤스트를.
❺보통의 여자 아이도 좋다

춤의 수정(400D)

무도회에 참석. 즐거운 시간을 보낸다. 휴식 대신으로 효과. 피로 200.

휴식의 수정(500D)

노천탕에서의 휴식. 휴식의 효과가 있다. 피로 300.

천사의 수정(300D)

산 위에 앉아 있는 천사와 대화를 나눔으로서 신성이 올라간다.(신성 30) 피로 15.

악마의 수정(300D)

타락한 천사를 만난다. 싸우거나, 대화를 할 수 있다. 싸우게 되면 전투력이 늘어나겠지만_(전투력 30 또는 마력 40) 피로 20.

훌륭한 연금술사를 위하여

훌륭한 연금술사로서 호문크루스를 멋지게 키우겠다면_ 이 장에는 호문크루스를 적절히 성장시키는 기초적인 지식이 쓰여져 있다. 호문크루스의 성장에 있어 가장 중요한 일은 죽지 않게 하는 것이다. 다시 말해 끝까지 성장시켜 엔딩을 보는 것이라 할 수 있다. 어떻게 성장시키는가는 다음의 문제인 것이다. 많은 연금술사들이여. 주의하라. 체력과 저항력이 낮은 호문크루스를 혹사시킨다면 병에 걸리거나 죽어 버릴 것이다. 초반에는 댄스로 체력을 키우고, 충분한 휴식을 제공함으로서 안전하게 성장시키도록 하자.

물론 학습과 경험의 중요성은 말할 필요가 없을 것이다. 가장 좋은 학습은 역시 인류 지식의 산물인 서적을 읽는 것. 또한 그에 못지 않게 중요한 일은 사회 경험을 쌓는 일일 것이다. 그러나 이를 위해 연금술사에겐 돈이 필요하다. 고대로부터 항상 그래왔던 일이겠지만_

돈을 위해서 호문크루스에게 최소한의 기술을 키워 주도록 한다. 쿤스트라는 연금술의 위대한 능력은 그를 키우는 연금술사에게 작은 재물을 가져다 줄 것이다. 물론 이는 연금술사 개인의 재물은 아니다. 호문크루스의 성장을 위해 반드시 필요한 자산이 될 것이다.

어린 호문크루스를 위해서는 이 정도의 준비가 필요할 것이다. 그리고, 시간이 지나게 되면 여러분이 목적하는 바를 위해 주력해야 할 것이다. 지적인 모습을 만들 것인가, 활달한 모습을 만들 것인가? 아니면 균형 잡힌 모습이 되어야 할 것인가_ 호문크루스에겐 다양한 능력이 있다. 무슨 능력을 높여 줄 것인가에 따라, 최종적인 모습에 차이가 나게 된다. 한가지 목적을 향해 전진하라.

끝없는 노력을 다하는 것, 그것은 모든 연금술사에 있어 진정한 미덕인 것이다.

흘러간 이야기(엔딩)

많은 연금술사들은 호문크루스의 성장한 모습이 좋은지 나쁜지에 대해 평가하곤 하지만 그것은 착각이다. 진정한 연금술사의 입장에서 보면 호문크루스가 성인이 되어 진정한 생명체가 되었다는 것, 그 자체에 뜻을 두고 있는 것이다.

그러나 학문을 연구하는 연금술사로서 호문크루스의 성장한 모습에 대해 관심을 가지는 것은 당연한 것이 아니겠는가? 호문크루스에겐 수많은 모습이 존재한다. 가장 성스러운 모습에서 가장 추한 모습에 이르기까지. 그러나, 연금술에 있어 성스러움과 추함의 차이는 없는 것. 모든 것은 연금술사인 여러분 자신이 판단하는 문제일 것이다.

여기에 이제껏 많은 연금술사들이 남겨 놓은 호문크루스의 성장한 모습에 대해 짧은 글들이 남아 있다. 그녀들의 자라난 과정과 성장한 모습에 대해_ 이 흘러간 이야기들은 훌륭한 연금술사를 꿈꾸는 여러분에게 도움이 될 것이다.

보통 여자 아이

연금술사들이 가장 바라던 모습의 생물은 무엇일까? 혹자는 천사나 악마라고 평하곤 하고 또는 요정이라는 이야기를 남기기도 하지만, 고대 훌륭한 연금술사는 무엇보다 인간의 창조에 관심을 가지곤 했다. 모든 능력을 적당한 수준으로 만들라. 순종과 정서는 비교적 높아야 한다. 그러면 여러분이 키운 생명체는 평범한 여성의 모습으로 생애를 살아 갈 것이다.

연금술사의 조수

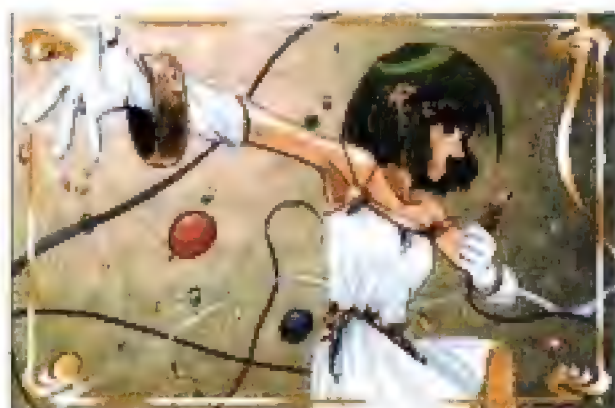
[팔리지 않는 연금술사따위의 조수]라고 불평하곤 하지만 그녀는 자신을 키워 준 연금술사의 조수로서 평생을 같이 했다고 한다. 높은 기술을 가졌지만 지능이나 마력에 있어 조금 뒤진 사람이라면_

훌륭한 연금술사

연금술에 관심이 있지만, 만일 지식과 신성이 더욱 높다면_ 그녀는 바로 이런 모습을 보일 것이다. 여러분 자신보다 훌

륭한 연금술사가 되기에 순종하는 느낌은 적겠지만 기술과 지식이 한계에 가까운 그녀는 전 세계에 명성을 떨칠 것이다.

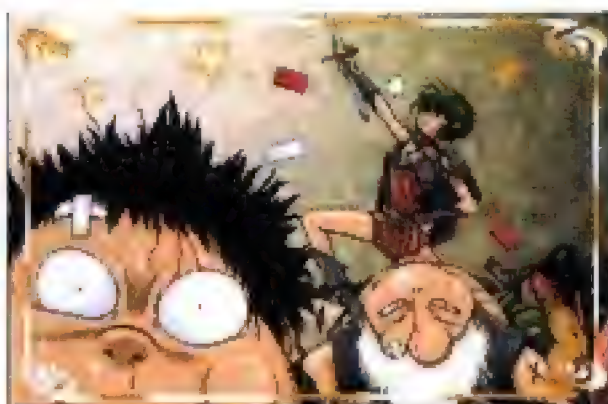
유명한 가수

감정이 매우 높으며 정서또한 높지만 다른 능력은 평균적(중간?)인 수준의 그녀. 어느날 국가 예술원으로부터 초대를 받은 그녀는 전세계적인 스타가 되었다.

요정 여왕

고대 문헌에 있어 한 나라를 통치했다는 요정 여왕의 모습이 있다. 비교적 높은 신성과 상당한 지식(600)을 소유한 그녀는 한때 순종하는 태도로 왕의 밑에서 조언을 맡았고 모든 이에게 인정받게 되었다. 그리고 왕이 죽게 되며, 여왕의 자리에 앉았다고 한다. 그녀의 날개는 금방 눈에 띄었지만 사람들에겐 단지 훌륭한 여왕으로 인정받았을 뿐이다.

폭력녀

호문크루스를 위대한 용사로 성장시키려 했던 어떤 연금술사의 실패담이다.

그녀는 체력이 강하고 검술도 뛰어났다고 하지만 연금술사는 선과 악을 바르게 분별할 수 있는 지능을 성장시키는 것에 인색했다. 결국 그녀는 괴물을 찾아 다녔지만 평화로운 마을 사람들은 그런 그녀를 놀려댔고 그녀는 그들이 악당이라 생각하고 물리쳐 버렸다.

신비한 소녀 검객

놀라운 검술과 체력, 그리고 비교적 높은 지능(600~700정도)을 겸비한 그녀는 비록 신성과 마력이 낮았음에도 선과 악을 구분하는 지혜를 갖고 있었다. 어느날 괴물에게 납치된 공주를 구해주고 말없이 사라져 버린 신비한 소녀 검객의 이야기는 공주를 중심으로 팬클럽을 결성하게 했다고 한다.

천사

성서에 등장하는 그들의 모습은 매우 아름답다고 한다. 그러나 그 누구도 그녀의 모습을 볼 수 없다. 오직 아이들만이 그가 있다는 것을 느낄 뿐. 최고의 신성과 높은 지능은 호문크루스에게 천사의 모습을 부여할 것이다.

흡혈귀

마력은 신성과 반대되는 것. 그렇다면 높은 지능과 최고의 마력을 가진 존재는 어찌 될 것인가? 그 해답이 여기에 있다. 빛 속에서 살 수 없으며, 인간의 피로서만 살아 갈 수 있는 존재. 한때 악마의 수종으로 불리었던 존재…

켄타우르스

말은 서양에서 가장 고귀한 동물 중의 하나였던 것. 기사에게 있어 지극히 훌륭한 동반자가 되었던 존재인 것이다. 그래서인가? 고대 신화 속에는 이 불가사의한 존재에 대한 이야기가 남아 있다. 신성과 마력, 그리고 체력과 전투력을 겸비하였지만, 인간으로서 필요한 정서는 부족했던… 반인반마의 이야기를…

요정

호문크루스의 모습은 신화 속의 요정

의 모습 그대로이다. 그 모습 그대로, 인간의 말을 잊어 버린 채 어느날 창문을 넘어 사라져 버린 요정의 이야기. 그녀는 성스러운 존재를 위한 신성은 높았지만 인간으로서 순종하지 못했으며, 감정과 정서또한 매우 낮았다고 한다.

영원한 인간

정신 나간 여자의 이야기일지도 모르지만, 그녀는 자신이 호문크루스였으며 20세기인 지금까지 몇 백년간 살아 왔다고 한다. 그를 키워준 연금술사는 이미 오래전에 죽었지만 신비한 힘으로 불노불사가 된 그녀는 아직 생존하고 있는 것이다. 높은 지식, 그리고 신성과 마력을 겸비하고 있어야 한다고 하는데_

호문크루스

그녀는 연금술사에게서 멀어지는 것을 바라지 않았다. 높은 신성과 마력을 갖고 있었지만 그에게 지극히 순종했으며 정서와 감정도 최고에 달하고 있었다. 어느날 유리병의 문이 열렸지만 그녀는 변화하지 않았다. 조그만 모습 그대로_ 연금술사의 곁에 남기로 한 것이다.

이상한 고양이

무언가가 되고 싶었지만 그녀의 신성과 마력은 중간치도 되지 않았다. 인간의 모습이 되기 위한 충분한 능력이 없었던 것일까? 높은 순종과 정서, 그리고 감정은 생명체임을 나타냈지만_

나비

형태를 고정시키는 것조차 실패한 어떤 불행한 연금술사의 이야기. 오로지 신성만이 높았던 그녀는 결국 어떤 생명체의 모습으로 고정되지 못하고 수많은 나비로 변하여 사라져 버렸다. 자신을 길러준 연금술사에게 단 한 번 아름다운 천국의 모습만을 보여주고_

흘러간 이야기의 서는 여기서부터 찢겨져 읽을 수 없었다. 고대 문헌은 서큐버스나 화룡 전사, 그리고 조인과 같은 모습들에 대해 말하고 있지만, 필자의 짧은 지식으로는 그들이 성장한 비밀을 추측할 길이 없다. 언젠가 훌륭한 연금술사가 있어 그녀들의 생애, 그리고 성장의 비밀에 대해 보다 정확히 정리해 주리라_

연금술의 시대를 마치며...

영원한 생명을 추구하며 새로운 생명을 창조하겠다는 꿈을 가진 그러나 결국 이러한 일에 실패하고 말았던 연금술의 시대는 가고 이제 21세기를 바라보는 현대 과학의 세계가 되었다. 그런 시대에서 잠시동안 연금술의 꿈에 빠져 들어 보았다. 정령의 이야기, 그리고, 마법과 성스러운 힘에 대한 전설들_

매우 단순하면서도 복잡한 연금술의 창조와 부딪쳐 어려움을 겪곤 했지만 수많은(20여가지) 창조의 결과를 보면서 나름대로 만족을 느낀 것이 사실이다.

인기만화를 게임으로...
아기공룡 둘리

장 르: 액션 어드벤처
제작사: LG미디어 유통사: LG미디어
시스템 요구사항: 486이상/램 4메가 이상
출시일: 7월 예정 가 격: 미정
문의처: LG미디어(02-3480-6591)

게임의 특징 및 줄거리

특징

1) 만화영화의 SOURCE를 적절히 활용하여 제작 (캐릭터, 배경, 동화상, BACK GROUND MUSIC, EFFECTS등)

2) 만화영화 시나리오와 연계한 스테이지 구성(스테이지 사이사이 총 10분 가량의 실제 만화영화 아기공룡 둘리 의 FULL SCREEN상영)

3) 초중생 대상의 타이틀로 쉽게 PLAY 할 수 있도록 동작환경을 구축(간단한 KEYBOARD 조작)

4) 어린이 대상의 흥미요소 삽입(캐릭터들의 코믹한 Animation, 점수취득 ITEM, ENERGY UP ITEM, ENERGY UP ITEM, BONUS ITEM등)

5) 주인공 캐릭터 선택의 다양성 (둘리, 희동, 또치, 도우너등 4명으로구성 소비자가 원하는 주인공을 선정하여 게임을 PLAY할 수 있음)

6) 다양한 등장인물(둘리, 또치, 도우너, 희동이, 길동이 마이콜, 외계인들, 익룡, 가시고기, 핵충, 영희, 철수, 바요킹해골, 바요킹, 망나니, 바요킹졸개, 헌트폴리스, 둘리엄마, 공실이 등)

게임소개

구 성 : 7개의 스테이지와 6개의 보스 스테이지 (1 대 1 전투)를 포함하여 총 13개의 스테이지로 구성

개 요 :타이틀 초기화면에 둘리가 등장하면서 코믹한 동작을 보여준다. 백 그라운드 캐릭터로 도우너, 또치, 희동이, 고길동, 마이콜이 나온다. 각 캐릭터는 특징적인 애니메이션을 보여주고 둘리의 코믹한 동작이나타난다.

인트로 화면 : 산속에 갇혀있던 둘리가 영희와 철수에게 발견되는 장면과 영희와 철수의 집에서 벌어지는 소동을 약 20초 동안의 분량으로 코믹하게 표현되어 있다.

STAGE 1

둘리와 고길동과의 갈등 및 집안밖에서 일어나는 소동 장면을 엮었다.

또치와 깐따삐야 별에서 여행도중 불시착한 도우너를 맞이하는 장면을 스테이지 끝부분에 삽입하였다.

스테이지 클리어 화면 : 고길동과 둘리의 갈등장면과 또치와 도우너가 만나는 장면을 편집하여 삽입하였다. (만화영화 클립화면)

STAGE 2

도우너의 타임 코스모스호(기타모양)를 타고 미래로 여행을 떠나는 둘리일행, 가는 도중에 방향을 잃고 우주에서 방황하다가 우주핵충을 만나 싸움을 벌인다.

배 경 : 우주

장애물 : 발을 헛디디면 떨어지는 우주공간, 떨어지는 유성

적캐릭터 : 우주핵충의 졸개

보스 스테이지 : 2 STAGE를 통과하면 보스 캐릭터인 우주핵충의어미와 대결하게 된다.

스테이지 클리어 화면 : 둘리와 우주핵충과의 싸움장면 편집(만화영화클립화면)

STAGE 3

죽은 영혼의 별 아이스별에 당도한 둘리일행은 바요킹의 부하들과 일전을 벌인다. 아이스별에는 숨겨진 장애물과 굴러 떨어지는 얼음돌이 있으며, 이들을 무사히 피하면서 곳곳에 있는 바요킹의 부하들을 무찔러야 한다.

장애물 : 얼음송곳, 낭떠러지, 얼음돌

적캐릭터: 망나니, 바요킹 졸개, 외계인 등

보스스테이지: 3STAGE를 통과하면 보스 캐릭터인 익룡과 싸우게 된다.

스테이지 클리어화면 : 둘리와 익룡과의 싸움장면 편집(만화영화 클립)

STAGE 4

아이스 별에서 옛친구인 공실이를 만나고 둘리의 엄마가 얼음 수정체에 갇혀있는 사실을 알게 된 둘리일행. 계속해서 바요킹의 부하들에게 공격당하는데... 결국 둘리일행은 바요킹이 있는 본거지에 도착한다.

장애물 : 얼음송곳, 낭떠러지, 얼음돌

적캐릭터 : 헌트폴리스, 망나니, 바요킹 졸개, 외계인등

보스스테이지 : 4STAGE를 통과하면 보스 캐릭터인 헌트 폴리스와싸우게 된다.

스테이지 클리어화면: 둘리와 헌트폴리스와의 싸움장면 편집(만화영화 클립)

STAGE 5

아이스 별에있는 바요킹의 본거지에 다다른 둘리일행은 바요킹의 남은 부하들과 처절한 결투를 벌인다.

장애물 : 얼음송곳, 낭떠러지, 얼음돌

적 캐릭터 : 망나니, 바요킹 졸개, 헌트폴리스 등

보스스테이지 : 5 스테이지를 통과하면 보스 캐릭터인 헌트폴리스 2와 싸우게 된다.

스테이지 클리어 화면: 둘리와 헌트폴리스 2와의 싸움장면 편집 (만화영화 클립 화면)

STAGE 6

마침내 우주악의 우두머리인 바요킹과 둘리의 대결로 매우 어려운 싸움을 벌이게 된다. 바요킹은 변신에 능하고 변신모양에 따라 무기 및 행동 패턴이 달라진다. 바요킹을 물리치면 얼음 수정체에 갇혀있는 둘리 엄마가 풀려나게 된다.

스테이지 클리어 화면 : 둘리와 바요킹과의 대결장면, 바요킹이 폭파되는 장면 편집(만화영화 클립)

STAGE 7

미정

ENDING

얼음 수정체에서 풀려나온 둘리엄마와 감격스런 재회를 하는 둘리, 둘리는 엄마와 함께 있으며 빨리 어른이 되고 싶다고 하지만 엄마는 자기 스스로 일을 할 수있으니 이제 너는 어른이라고 하며 다음에 만날 날을 기약하고 헤어진다.

ENDING SCENE이 상영된다.

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대
정주영/

IBM PC게임 디스켓 각 1개
송윤섭/
고상민/

우편엽서

보내는 분

받는 사람

게임챔프

1 4 0 1 3 3

2 초음속 퀴즈

문제 : 세가에서 등장한 아케이드용 격투게임 입니다. 귀여운 SD 캐릭터가 등장해 여러가지 기술을 펼치는 이 게임의 제목은 무엇일까요?

▽ 2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 :1996년 5월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 7월호 챔프 게시판

4월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답:소울에지

민상필/ ● 조준현/

▽ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)
이수연/

슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)
박상호/

IBM PC 게임디스켓 각 1개 (5명)
김재덕/
조관탁/
김재범/
이준수/
박세영/

X세대 단행본 (10명)
김민철/
김상오/
최철구/
지경천/
나재덕/
정태석/
박상춘/
최태석/
성지석/
김치삼/

4 삼성전자 협찬 CD알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 새턴용 최초로 한글화된 어드벤처 게임입니다. 게임의 내용은 이상한 세계로 떨어져 이 섬에 감춰진 비밀을 밝혀내는 내용입니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?(참조: 새턴라인업)

♥정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대 드리겠습니다.

마감일:96년 5월 20일까지
발 표:게임챔프 96년 7월호 챔프게시판
4월호 정답 : 세가 랠리

당첨자 발표
임정철/인천광역시 남동구 만수동 864-19 세진빌라 D동 302호

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞
마감 : 매월 15일
당첨자 발표 : 게임챔프 7월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

김태수/
박다혜/
김주형/
최태구/
박상태/
● 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

김이철/
전기영/
박세민/
최대우/
김필영/
● 이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 종단

● 게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

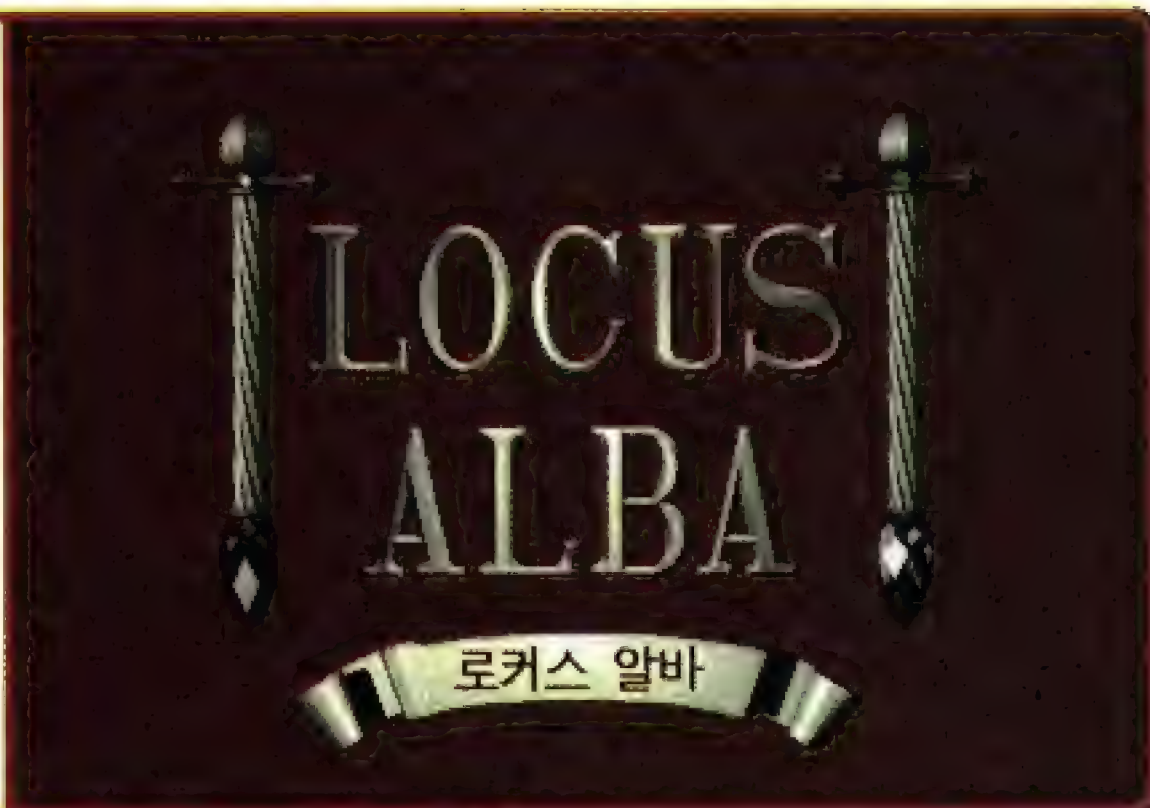
게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

12,000점 플레이 스테이션 게임 CD

16,000점 소형 카세트

20,000점 슈퍼 32X

로커스 알바

장 르: 전략시뮬레이션
제작사: ALGOLAB　　유통사:(주)다우기술
시스템 요구사항: 486이상/램 8메가 이상
출시일: 5월예정
가 격: 미정
문의처 : (주)다우기술(02-3450-4731)

로커스알바의 전설

전설속에 가리워진 신들에 의해 창조된 사람들이 처음 느낀 감정... 그것은 바로 공포였다. 처음 어둠으로 뒤덮인 세계에 가려져있던 사람들이 드디어 동쪽에 나타난 신비로운 빛으로 인하여 공포를 잊게 되었다. 그리고 사람들은 그 땅을 여명의 땅 "로커스알바"라고 이름을 붙이게 되었다. 최초의 빛에 몸을 드러낸 것 중에는 "드라콘"이라는 존재가 있었다. 강대한 힘과 현명함을 겸비한 그 생물은 불행하게도 작은 종족을 먹어 치우는 습관이 있었다. 사람들은 그에 대항하는 몇가지 방법을 알아내어 그 방법에 따라 4개의 제노(씨족)로 나뉘어졌다. 드라콘과 싸우는 것을 선택한 배라틀, 드라콘을 길들이는 것을 시도한 스쿠아마, 드라콘과 싸우지 않고 숲속으로 숨어서 지내는 실버, 그리고 이 어느 것에도 속하지 않은 에쿰. 드디어 배라틀과 스쿠아마가 대립, 싸움을 시작하여 그들의 싸움은 전세계를 무대로 "베룸올투스"라고 불리워진 전면전으로 확대되었다. 베룸올투스의 다음 수백년간은 어느 정도 평화로운 시절이 계속되었다. 그러나 드디어 하나의 신왕이 나타나어 또 다시 전쟁은 시작된다. 그 싸움은 왕의 방황에의해 시작되어 왕의 영단에 의해 끝을 맺게 된다는 얘기가 전해지고 결국 "베룸무르투스"라고 불리워진 이 대전쟁은 많은 용자들에게 전해지게 되고 당신도 이 사실을 접하게 된다.

매혹적인 환타지의 세계

오리지널 세계를 무대로한 환타지 전략시뮬레이션게임. 전략, 전술급 시뮬레이션에 롤플레잉의 요소를 훌륭하게 융합시킨 이 게임은 시스템의 곳곳에 독특한 아이디어가 선보여지고 플레이어를 이끄는 맛이 있는 수작이다. 수많은 개성적인 캐릭터와 그것의 성장 그리고 배경에 깔린 장대한 스토리와 수많은 이벤트에 의해 상당히 폭넓은 플레이를 즐길 수 있게끔 설계되어 있다. 이 게임에는 전략적인 부분을 다루는 글로벌모드와 전투에서의 전술을 지휘하는 로컬모드로 구성되어 있다. 게임에서는 글로벌모드 중심으로 진행하고 여기서 군단의 편성이나 지휘등을 수행하게 된다. 또한 조건에 따라 이벤트가 발생하는 경우도 있으며 귀중한 아이템이나 무기를 손에 넣는 경우도 있다. 전투가 발생한 경우에는 로컬모드로 옮겨서 군단을 지휘하게 되는데 지휘의 모든 부분을 컴퓨터에 일임하는 것도 가능하다. 택티컬 전투에 자신이 없는 경우에는 전투를 오토로 설정하고 진행하는 것도 가능하지만 전력이 균형을 이루고 있는 경우에는 전투에서 지게 되는 경우가 많으므로 주의해야만 한다. 또한 이 게임은 3개의 큰 스테이지로 나뉘어져 진행하게 되고 스테이지가 진행함에 따라 배경의 스토리가 명확하게 나타나게 된다. 제1스테이지에서는 5개국중 한 나라를 선택하여 그 나라의 왕이 되어 다른 4개 나라를 정복하는 것이 목적이다. 여기서는 아직 최종 목적이 명확하게 드러나지 않는다. 제2스테이지에서는 갑자기 나타난 몬스터 집단으로부터 나라를 지키고 제3스테이지에서는 드디어 진정한 의미의 적과 맞부딪히게 된다.

이벤트페이즈는 가장 흥미로운 단계이다. 리더가 등장하거나 이벤트가 발생하기도 한다. 거점의 지형을 나타낸 맵에서는 고저차이도 표현되어 전술의 폭을 넓게 만든다.

글로벌모드

게임의 중심이 되는 글로벌모드는 이벤트 페이즈, 통제 페이즈, 이동 페이즈, 전투명령 페이즈, 전투 페이즈, 점령 페이즈의 6개 단계로 이루어진다. 이중에서 플레이어가 조작하는 단계는 편제 페이즈, 이동 페이즈, 전투명령 페이즈뿐이며 그 외의 페이즈는 자동적으로 진행하게 되어 있다. 편제 페이즈에서는 병사를 모집하여 군단을 편제하거나 아이템이나 마법을 사용, 분배하는 것 등이 가능하다. 종족의 상성에 따라 효과적으로 군단이 편성되지 않거나 아이템을 사용하여 타국과의 외교를 추진하는 등 다양한 아이디어가 담겨져있는 것이 매우 흥미롭다. 어떻게 보면 가장 중요한 페이즈라고 볼 수 있다. 게임에는 숨겨져있는 이벤트도 많으므로 다양하게 시험해 볼 필요가 있다.

로컬모드

한개의 거점에 두개의 나라의 군단이 쳐들어간 경우에는 전투에 따라 그 거점의 영유권을 다투게 된다. 그 때에는 로컬모드로 이동하고 플레이어가 병사 하나하나를 지휘하게 된다. 로컬모드에서의 승리조건은 적의 사령관을 쓰러뜨리던가 패주하게 만드는 것 또는 방어측에서 정해진 턴수를 지키게 되면 승리하게 된다. 조작 자체는 간단하지만 개성적인 유니트가 많이 등장하므로 폭넓은 전술을 즐길 수 있다. 더구나 맵에는 지형효과외에도 높고 낮음 즉, 고저의 차이까지 표현되어 있다.

소림사를 배경으로 한 코믹 롤플레잉 폭소 소림사

장 르: 롤플레잉
제작사: 한당 유통사: 지관
시스템 요구사항: 486이상/램 4메가 이상
출시일: 5월 예정 가 격: 미정
문의처: 지관(02-871-0812)

사숙을 찾아서....

청나라 초기를 배경으로 폭소소림사의 이야기가 펼쳐진다. 주인공 요공과 요범은 영웅도 용사도 어떤 유명한 사제나 무림의 인재가 아니라 북쪽 어느 소림사의 낮은 계급 승려일 뿐이다. 소림사가 기습을 당하여 사부가 인질로 잡힌 사건이 발생한 후 두 사람은 진상을 조사하기 위해 술을 좋아하는 스승의 명을 받고 사숙을 찾아 나선다. 천진난만하고 엉뚱한 두사람이 이런저런 모험을 겪으며 이야기가 전개된다. 강호는 멀고도 험난하다. 그러나 대업을 완성하려면 둘이 힘을 합해야 한다. 도중에 다른 두명이 대열에 가입하므로 네명의 대원이 된다.

한 소림사에서 이야기가 전개되어 강남을 향해 모험을 펼치는데 도중에 흡혈귀 등의 귀신들과 만난다. 도박장, 술집을 들어가기도 하지만 그들의 순수한 영혼은 어떠한 세속적인 영향도 받지 않아 게임 진행이 어려울 수도 있다.

소림의 무술이 전개

소림사를 배경으로 전개되는 게임에 폭소가 첨가되었다. 가볍게 기분전환을 할 수 있는 줄거리에 대화와 화면이 모두 재미있고 흥미롭다. 웃음을 참지 못하게 하는 대화, 각 캐릭터의 얼굴표정 등 풍자와 위트를 적절히 배합하였다. 앙징맞게 귀여운 인물 모형과 인물의 움직임은 모든 게이머에게 재미있게 진행될 것이다.

간편한 인터페이스

폭소소림사의 화면은 게이머가 조작하기에 편리하게끔 되어있다. 먼저 인물이나 명령부분을 선택하지 않고 주 선택화면으로 들어가면 인물 옆에 간단한 주인공들의 내력이 소개되는데 체력과 힘이 표시되고 인물의 각종 표정을 볼 수 있다. 이것을 보면서 게이머는 좌우키로 인물을 선택하고 상하키로 항목을 선택할 수 있다. 또한 중독, 마비 등 현재의 신체상황을 얼굴의 표정이나 얼굴 색깔에 의해서 알 수 있다. 예를 들어 생명력이 낮아

질수록 얼굴표정이 점점 찌그러지는 모습을 보여주고 있으며 중독이나 마비상태의 표정이 독특하여 한 캐릭터당 24가지의 표정을 볼 수 있다. 주선택화면에는 무기 선택을 자유롭게 다른 무기로 바꾸는 것을 볼 수 있어서 게이머의 기호에 맞게 변환할 수 있다. 명령 조작은 스페이스키 하나로 모든 명령을 할 수 있게 되어 있어 손쉽게 게임을 즐길 수 있다.

전투화면의 전개

폭소소림사는 용의기사2로 알려진 한당에서 제작되어 용의기사 2의 전투장면도 그러했듯이 힘있는 전투장면을 연출한다. 전투장면을 보면 상당히 유머스럽다. 한꺼번에 적이 가장 많이 출현할 때가 세명이고 각각의 적은 자신의 특기를 사용한다. 두목급의 적은 보통 적보다 체형이 크다. 공격 동작 역시 종류가 다양하며 상당히 해학적이다. 적이 공격을 당하고 있을 경우 그 표정이 과장되고 우습다. 공격은 2가지 공격을 할 수 있다. 하나는 보통의 공격과 또 하나는 도술을 쓸 수 있다는 것이다. 도술은 등급이 올라갈 때 마다 자동적으로 생성이 되며 소림사의 도술을 많이 인용한 것으로 공격의 화면효과가 풍부하여 전투화면이 정확하고 흥미롭다. 게임으로서 충분한 형식을 갖추었고 기타의 RPG게임과는 다른 느낌을 줄 것이다.

롤플레잉의 특징은 탄탄한 시나리오이다. 폭소소림사는 탄탄한 시나리오의게임이라고 할 수 있다. 많은 아이템이 숨겨져 있어 유저들은 게임 진행에어려움을 겪을지 모르지만 게임 줄거리를 빨리 파악한다면 엔딩보는 것은 시간 문제일 것이다.

대전략 for 윈도우

장 르	전략시뮬레이션
제작사	시스템소프트
유통사	다우기술
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/마우스 필수
발매일	5월 예정
가 격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4731)

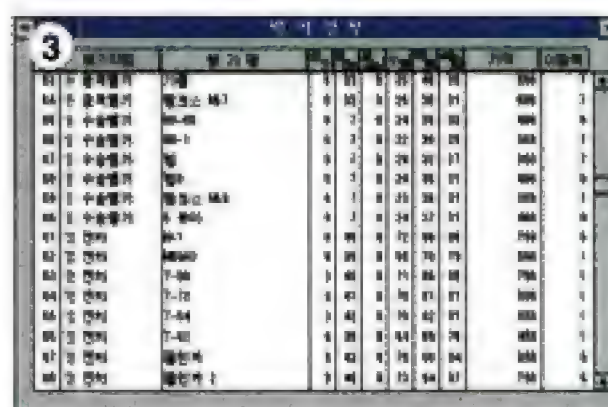
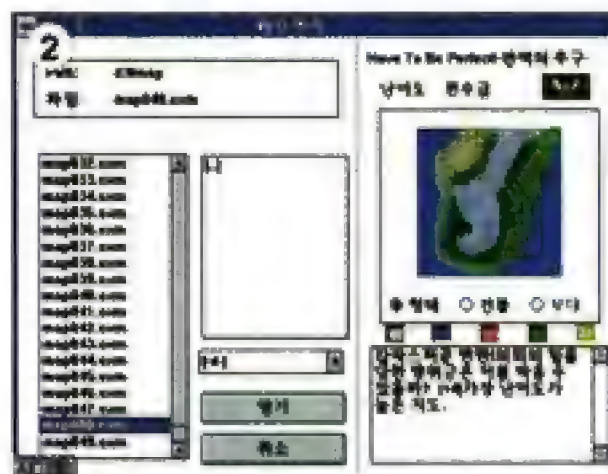
대전략시리즈를 연이어 출시한 시스템 소프트에서 그래픽과 사운드를 더욱 강화한 대전략 for 윈도우를 출시했다. 이는 이전 버전인 현대대전략 EX와 맥을 같이하는 작품이지만 보다 강화된 그래픽과 사운드로 게이머들에게 어필하는 작품이다. 특히 이번 작품은 보다 다양한 병기와 시나리오가 제공됨으로서 게임의 다양성을 높여주고 있다.

❶향상된 그래픽
❷다양한 시나리오
❸다양한 병기
❹수도 점령

게임의 소개

이 게임의 운영원리는 전작인 현대대전략 EX와 거의 동일하다. 단 병기가 좀 늘어났기 때문에 사용가능한 병기가 다양해졌고 다양한 시나리오가 추가되었다. 또한 전작과 다른 점은 각 시나리오의 특성이 뚜렸하다는 점이다.

즉 각 시나리오마다 제조할 수 있는 병기의 범주가 특정 범주로 다양하게 제한되어 있으므로 그 안에서 병기를 생산하여 전투에 임해야 한다.

또한 전작에서 아쉬운 부분이었던 사운드와 그래픽을 대폭 보강하여 전투장면을 깔끔한 동영상으로 처리하였으며 각종 병기들의 독특한 음향을 그대로 반영하여 게임중에 유저들이 이를 들을 수 있도록 제작되었다.

게임의 운영원리

이 게임에서 당신은 적국의 수도를 점령함으로서 승리를 쟁취해야 한다. 모로 가도 서울만 가면 된다는 말이 있듯이 이 게임에서 무엇보다도 중요한 것은 적의 수도를 점령하는 것이다. 아무리 전투에서 패하고 있더라도 적의 수도를 점령할 수만 있다면 전투에서 승리하게 된다

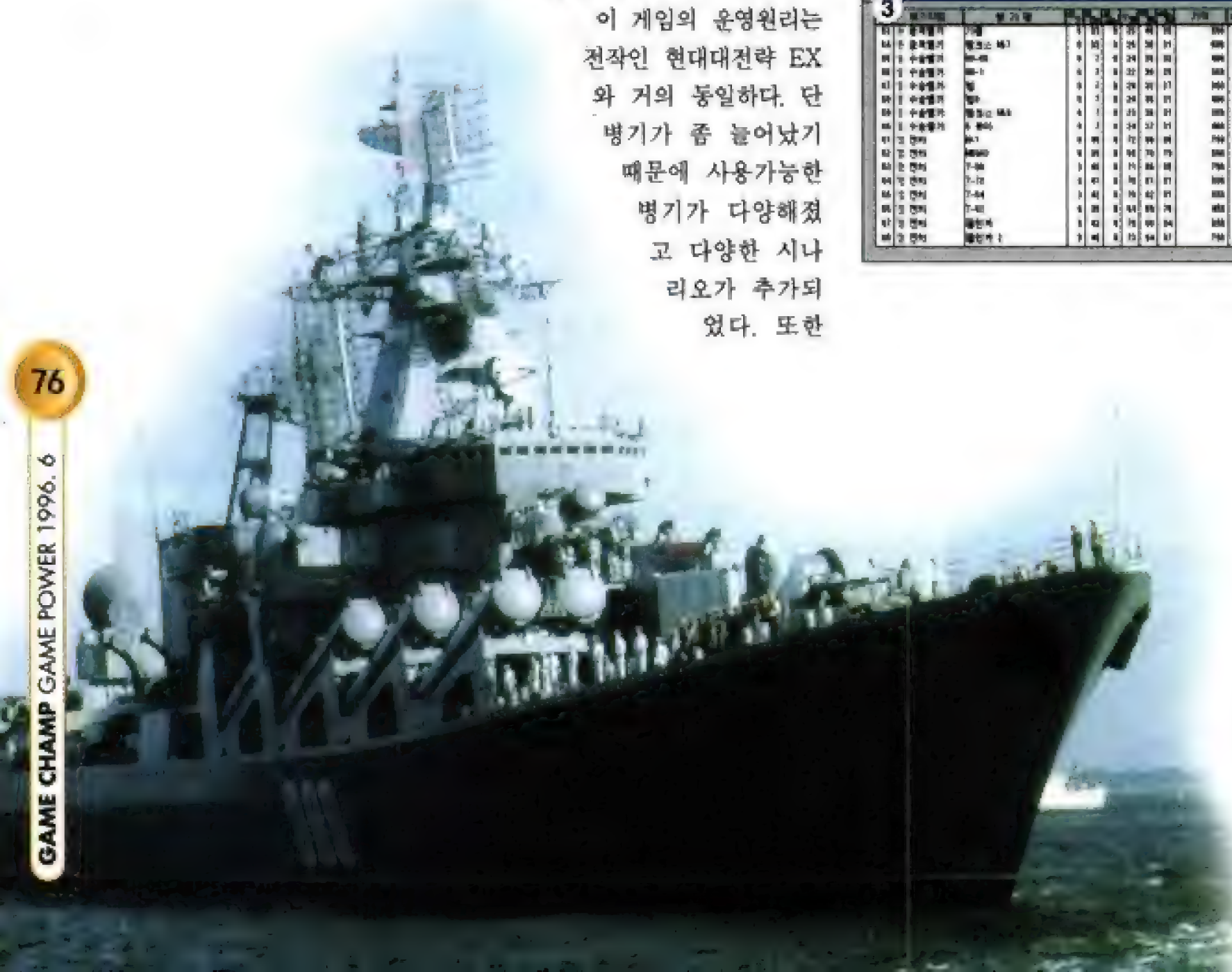
이 게임에서 제공하는 하나의 재미는 자신의 부대를 엘리트 부대로 키워가는 것이다. 전투를 통해 부대의 레벨을 끌어올려 엘리트 부대를 육성하고 전투에 임하면 보다 월등한 조건으로 적과 대결할 수 있는데 레벨이 높은 부대는 전투중의 피해로 소멸되지 않도록 주변의 건물에 수납하여 보충을 받는 것이 좋다. 신규 유닛을 제조하거나 합류의 방법으로 부대를 계속 유지할 수는 있지만 그것은 레벨을 하락시켜 애써 키워놓은 부대의 경험치를 하락시키는 결과를 가져온다.

건물에 대해서

이 게임에 등장하는 건물들은 수입의 원천이 되거나 작전상의 여러가지 기능들을 가지고 있으므로 이들을 적절히 확보하는 것이 승리의 열쇠라 하겠다. 또한 건물에 자리잡은 부대는 적부대의 공격에 대하여 어느 정도의 방어 효과를 가지므로 건물을 수비하는 것이 공격하는 것보다 더 유리하다.

이제 이 게임에 등장하는 건물들을 살펴보면 다음과 같다.

수도

매 턴마다 500의 수입을 제공하며 한 나라에 1개만 설정할 수 있는 가장 중요한 거점이다. 수도가 적에게 점령당하면 무조건 전쟁에 패하게 되며 한번에 최고 6단위의 육상 병기를 생산할 수 있다. 육상병기는 이곳에 수납됨으로서 보급, 보충을 받을 수 있으며 최대 6기의 병기를 수납할 수 있다.

다른 건물들에 비해 넓은 수색영역(주변 5헥스)을 갖는다. 수도의 방어효과는 60으로서 모든 지형과 건물중에서 가장 높다.

도시

매 턴마다 300의 수입을 제공하며 유닛을 보급, 보충할 수 있는 거점이 된다. 단 유닛을 보급, 보충하기 위해서는 대도시에 수납되어야 하며 대도시에 동시에 수납될 수 있는 유닛의 규모는 3개이다(단 항공기와 함선은 보급, 보충할 수 없다). 도시의 방어효과는 40이다.

공항

매 턴마다 수입은 없지만 항공기, 헬기 등을 보급, 보충할 수 있는 거점을 제공하며 최대 6기의 공중 유닛을 수납할 수 있다. 특히 항공기는 연료가 떨어지기 전에 항모나 공항에 착륙하지 못하면 추락하기 때문에 공항은 항공작전의 중요한 거점으로서 의의를 지닌다. 공항의 방어효과는 20이다.

항매

턴마다 수입은 없지만 함선을 보급할 수 있는 해상작전의 거점으로 중요한 의의를 지닌다. 최대 3기의 해상병기를 수납할 수 있다. 항의 방어효과는 30이다.

공장

육상, 항공 병기를 생산할 수 있는 시

설로서 한번에 최고 4단위의 유닛을 생산할 수 있다. 육상병기와 항공병기는 이곳에 수납됨으로서 보급, 보충을 받을 수 있으며 최대 4기의 병기를 수납할 수 있다. 단 수납된 만큼 생산할 수 있는 병기 수가 줄어드는 데 유의할 것. 공장의 방어효과는 40으로서 높은 편이다.

조선소

함선과 같은 해상 병기를 생산하거나 수리할 수 있는 시설로서 한번에 최고 3단위의 유닛을 생산할 수 있다. 해상병기는 이곳에 수납됨으로서 보급, 수리를 받을 수 있다. 조선소의 방어효과는 30이다.

기지

레이더 기지로서 다른 건물에 비해 넓은 정찰영역(주변 6헥스)을 확보하므로 적의 움직임을 파악할 수 있는 기능이 있다. 기지의 방어효과는 20이다.

지형에 대해서

이 게임에서 지형은 여러 가지가 있으며 각 지형마다 이동력 소비율이나, 전투시의 방어력 등이 달라진다. 따라서 지형의 특성을 잘 파악하고 전투에 임하는 것이 승리를 위한 조건이 된다. 이제 각각의 지형들을 살펴보면 다음과 같다.

지 형 정 보

		숲	산악	하천	바다	여울	수도	도시	공항	항	공장
공중	이동력	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	방어력	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
지상(캐터필러)	이동력	2	xxx	2	xxx	2	1	1	1	1	1
	방어력	30	60	0	0	0	60	40	20	30	40
지상(타이어)	이동력	3	xxx	3	xxx	3	1	1	1	1	1
	방어력	30	60	0	0	0	60	40	20	30	40
지상(도보)	이동력	--	xxx	--	xxx	--	--	--	--	--	--
	방어력	30	60	0	0	0	60	40	20	30	40
해상	이동력	xxx	xxx	2	1	2	xxx	xxx	xxx	2	xxx
	방어력	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0
시계		--	--	--	--	--	5	1	1	1	1
수입		--	--	--	--	--	600	300	0	0	0
최대수납수		--	--	--	--	--	6	3	6	3	4

도로	육상부대가 가장 빨리 이동할 수 있는 지형이지만 방어효과가 거의 없다. 도로의 방어효과는 0이다
사막	육상 부대는 황무지보다 더 빨리 이동할 수 있지만 방어효과는 거의 없다. 사막의 방어효과는 0이다
황무지	평지에 비해 황량한 장소로서 이동력이 많이 소비되는 지형이며 육상부대의 이동시에 많은 이동력을 소비하는 지형이지만 방어효과는 높다. 황무지의 방어효과는 20이다
숲	이동력 소비율이 조금 높은 지형으로서 방어에 유리하다. 숲의 방어효과는 30이다
산악	병사나 항공기만 진입할 수 있는 지형으로서 높은 방어 효과를 지닌 지형이다. 산악의 방어효과는 50이다
하천	육상 부대 중 일부만이 진입할 수 있으며 진입한다 해도 이동력 소비율은 높은 지형이다. 하천의 방어효과는 0이다
바다	지상 부대는 진입할 수 없으며 함선이나 잠수함, 항공기, 헬기 등이 횡단할 수 있다. 바다의 방어효과는 0이다
여울	얕은 바다로서 잠수함, 지상 부대의 일부는 진입할 수 없지만 지상부대를 양륙함에 적재하거나 양륙함에서 탑재된 지상부대를 하차시킬 수 있는 지형이다. 여울의 방어효과는 0이다

유닛에 대해서

이 게임에 등장하는 유닛은 여러 가지 종류가 있는데 육상, 공중, 해상의 3가지 범주로 나눌 수 있다. 이를 좀 더 세밀하게 살펴보면 다음과 같다.

공중 부대

전투기

적의 항공기나 헬기를 요격하는 것을 주임무로 한다. 하지만 지상공격용 폭탄으로 무장을 변경하면 지상 공격도 가능하다(하지만 공격기에 비해 위력은 다소 약한 편임). 보급 및 보충은 공항에서 이루어지며 항모에 착함능력이 있는 전투

❶도시 점령
❷공항 점령
❸항 점령
❹공장 점령
❺조선소 점령
❻기지점령
❼지형방어율표

기는 항모에서 보급만을 받을 수 있다. 항모나 공항에 착륙하기 전에 연료가 떨어지면 추락하여 소멸되므로 연료에 유의할 것.

❶전투기
❷공격기
❸공격헬기
❹전차
❺대공포
❻자주포
❼정찰차

공격기

지상 부대에 대한 공격을 담당하는 항공기로서 지상부대에 대한 공격력은 높으나 적의 대공포화나 전투기에는 매우 취약하다. 보급 및 보충은 공항에서 이루어지며, 항모에 착함능력이 있는 공격기는 항모에서 보급만을 받을 수 있다. 항모나 공항에 착륙하기 전에 연료가 떨어지면 추락하여 소멸되므로 연료에 유의할 것.

수송기

대형 전차를 제외한 경전차급 이하의 모든 육상 병기를 수송할 수 있는데 적의 대공포화나 전투기에는 매우 취약하며 탑재된 병기를 하차시키려면 공항에 착륙해야 한다.

공격헬기

육상 부대(특히 전차)에 대한 공격을 담당하는 병기로서 정지해 있는 상태에서는 연료를 소모하지 않으며 보급차에 의해 보급을 받을 수 있다. 단 대공차량이나 전투기에는 매우 취약하다.

VTOL기

수직 이착륙기로서 적의 지상부대를 공격하는 것을 주임무로 하며 헬기와 마찬가지로 보급차에서 보급을 받을 수 있다.

수송헬기

기동보병을 탑재하는 유닛으로서 강이나 바다도 건널 수 있다는 장점을 지닌다. 건물을 점령하려면 보병으로 변형해야 하며 이 과정에서 한 턴이 소모된다. 지상의 보급차에서 보급을 받을 수 있으며, 정지한 경우에는 연료를 소모하지 않는다. 단 헬기의 상태에서는 어떠한 공격에도 취약하므로 이에 유의할 것.

육상 부대

전차

적의 육상유닛을 공격하는 역할을 수행하며 지상 부대중에서 공격력과 방어력이 가장 높다.

대공포

적의 항공기나 헬기를 공격하는 유닛으로서 대공 공격력이 매우 높으며 종류에 따라서는 지상부대를 공격할 수 있는 것도 있다.

자주포

원거리의 적에게 포격이나 로켓 공격을 가할 수 있는 유닛으로서 근접된 적군 유닛이 없을 경우에는 적의 반격을 전혀 받지 않는다는 장점이 있다. 하지만 인접한 적군 유닛의 반격에는 매우 취약하다.

정찰차

방어력은 빈약하지만 은폐된 적을 발견하고 전장을 정찰하는데 위력을 발휘한다.

보급차

지상부대, 헬기, VTOL기에 연료와 무기를 보급하는 유닛으로서 보급받는 부대의 인접헥스에 정지해 있으면 자동으로 보급이 이루어진다.

보병

수송차나 수송헬기로 이동하여 적의 건물을 점령하는 유닛이다.

수송차

보병을 탑재하는 유닛으로서 건물을 점령할 때는 보병으로 변형되어야 하며 이 과정에서 1턴이 소모된다.

경전차

전차보다는 공격력과 방어력이 낮지만 가격이 저렴하여 대량으로 장비할 수 있다는 장점이 있다.

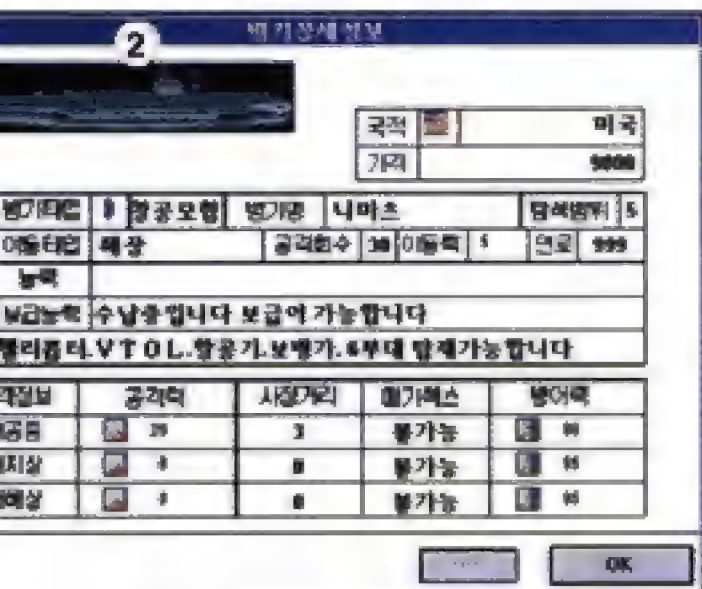
해상 부대

전함

적의 함선을 공격하는 유닛으로서 대공능력을 보유한 것들도 있다. 전투함에 탑재된 병기들은 사정거리가 길며 특히 전투함의 지상부대에 대한 장거리 함포 사격이나 대함미사일 공격은 최강의 위력을 발휘한다. 단 가격이 비싸다는 것이 흠이다.

항모

착함능력이 있는 항공기를 적재할 수 있는 함선으로서 대공능력이 있다.

항모에서는 탑재한 항공기에 보급을 실시할 수는 있으나 보충은 불가능하며 이는 공항에서만 가능하다. 이동하는 공군기지로서 위력을 톡톡히 발휘하지만 가격이 비싸다는 것이 흠이다.

헬기항모

VTOL기나 헬기를 적재할 수 있는 함선으로서 항모보다는 소형이다.

상륙선

지상유닛을 수송할 수 있는 함선으로서 항이나 여울에서 지상부대를 탑재, 하차시킬 수 있으며 어느 정도의 대공방어력이 있다.

수송함

지상유닛을 수송할 수 있는 함선으로서 항에서 지상부대를 탑재, 하차시킬 수

있으며 양륙함보다 많은 수의 지상부대를 수송할 수 있다. 그러나 탑재, 하차는 항에서만 가능하며 방어력이 전혀 없다는 것이 단점이다.

유닛의 운영원리

생산

유닛을 생산하기 위해서는 자금이 필요하며 생산은 수도나 공장, 조선소에서 실시된다. 비용은 병기에 따라 다양하게 소요되는데 이는 물가에 등락에 따라서 변화한다. 물가는 각 턴마다 변화하는데 70%~200%사이의 범위에서 변화하며 지속적으로 생산을 할 경우에 물가가 오르고 생산을 일정기간 중단하면 물가가 다시 내리게 된다.

또한 생산타입에 따라서 생산할 수 있는 병기의 종류가 달라지는데 이는 초기설정에서 설정해야 한다. 만약 자국에서 생산이 불가능한 병기를 소유하려면 이를 수입해야 하는데 생산국의 병기에 비해 수입국의 병기는 생산비용이 높은 편이며 이는 역시 수입국의 물가에 따라 변화한다. 또한 한 나라에서 생산 가능한 부대수는 40부대로서 다른 참전국의 수도를 점령하는 경우에는, 그 나라에서 생산할 수 있는 부대수만큼 상한치를 증가시킬 수 있다.

보급

보급은 부대가 건물에 수납되거나 착륙했을 때 이루어지며 야외에서는 보급차에서 보급을 받을 수 있는 부대들도 있다. 모든 육상부대와 헬기는 보급차에 인접한 헥스에 위치하면 자동적으로 보급이 이루어지는데 보급으로 인한 영향은 연료와 공격횟수가 상한치로 재충전된다.

전투

전투에 있어서 공격력과 방어력을 고려하여 양측의 피해를 미리 추산한 결과가 표시되고 OK버튼을 누르면 전투가 시작된다. 그러나 이러한 예상을 깨는 결과가 가끔 벌어지는데 이는 공격력 증강요인과 방어력 증강요인이 전투에서 변수로 작용하기 때문이다. 공격력 증강요인은 공격측의 레벨, 지원효과 등이 있으

❶전함의 공격
❷최강의 항모
❸상륙선(이반로고프)
❹게임화면
❺전투장면

며 방어력 증강요인은 방어측의 레벨, 지형 효과 등이 있다.

지원 효과	공격하는 부대에 있어 그 부대 주변에 아군 부대가 있다면 지원 효과가 발생하여 공격력이 상승하게 된다. 특히 같은 형식의 부대가 많이 인접한 경우에는 공격력이 많이 상승하며, 다른 형식의 부대가 인접해 있다면 공격력이 약간 상승한다
지형효과	방어하는 부대가 수도, 도시, 기지, 항, 조선소, 공장 등의 건물이나 숲, 산악 등의 지형에 위치했을 때는 방어력이 상승하게 된다
레벨	레벨은 5가지가 있는데 이는 D에서 시작하여 최고레벨인 에이 스에서 끝난다. 레벨은 반복되는 전투를 통해서 경험치를 축적하면 상승하는데 레벨이 높은 부대는 전투로 인한 사기치의 손실이나 사기치의 회복정도가 빠르므로 같은 조건이라도 유리한 위치에서 전투에 임할 수 있다

아메리카(미국)	다양한 종류의 병기를 구비하고 있으며 고성능의 병기가 많다. 가격은 비싼 편이다
러시아	미국보다는 좀 떨어지지만 나름대로 다양한 종류의 병기를 구비하고 있으며 고성능의 병기가 많다. 가격은 미국보다는 약간 싼 편이다
잉글랜드(영국)	병기의 종류는 그렇게 다양하지는 않지만 나름대로 균형이 잡혀있다
프랑스	다양한 고성능 병기를 구비하고 있다
도이치(독일)	육군위주의 생산타입으로서 육군 병기는 매우 우수하지만 해군과 공군은 빈약하다
일본	다양한 고성능의 병기를 구비하고 있지만 병기체계가 방어 위주라 (특히 해군에 항모가 전혀 없다)는 문제점이 있다. 가격은 비싼 편이다
중국	다양한 병기를 구비하고 있지만 그 성능은 매우 낮다. 단, 병기의 가격은 매우 싸다
스웨덴	해군이 빈약한 생산타입이다
이스라엘	육군과 공군은 강력하지만 해군이 거의 전무하다는 특징을 지닌 생산타입이다
이탈리아	해군이 우수하고 육군과 공군이 빈약하다는 특징을 지닌 생산타입이다

특수공격

통상적인 공격이 아닌 특수한 형태의 공격도 존재하는데 이것이 메가헥스 공격이다. 메가헥스는 특정한 헥스와 그 주변 6헥스를 의미하는 것으로서 메가헥스 공격을 하는 경우는 반드시 메가 헥스의 중심부에 적의 부대가 있어야 한다. 메가 헥스 안에 아군이나 동맹군 부대가 있는 경우는 아군도 피해를 입을 수 있으므로 이에 주의해야 한다. 메가헥스의 중심과 주변 헥스의 파해율은 다르며 주변은 중심부에 비해 절반 정도의 피해를 입는다. 메가헥스 공격은 대지 로켓을 장비한 부대에 의해 행해지게 되며 기본적인 공격요령은 자주포의 경우와 같다.

수입 페이즈

생산타입별 특징

이 게임에는 176가지나 되는 각국의 다양한 병기들이 등장한다. 병기의 범주는 여러 가지 방법으로 나눌 수 있는데, 이를 각국별 생산타입으로 나누어 보면 다음과 같다.

병기의 상성관계

각각의 병기는 복잡한 상성관계를 가지는데 이를 파악하고 전투에 병기를 투입하면 효과적으로 전투를 수행할 수 있다.

(1) 전투기: 전투기는 다른 항공병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 종류에 따라서는 사정거리가 길어서 원거리 공격을 할 수 있는 것들도 있다. 단 전투기는 전함이나 상륙함, 대공포에 취약하다.

(2) 공격기: 공격기는 육상병기나 해상병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 종류에 따라서는 사정거리가 길어서 원거리 공격을 할 수 있는 것들도 있다. 단, 공격기는 전함이나 대공포에 취약하다.

(3) 수송기: 수송기는 자체적인 무장이 없기 때문에 어떠한 공격에도 취약한데, 특히 전투기나 대공포, 전함 등의 공격에는 속수무책이다.

(4) 공격헬기: 공격헬기는 육상병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 단, 공격헬기는 전함이나 상륙함, 대공포에 취약하다.

(5) VTOL기: VTOL는 육상병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 단, VTOL기는 전함이나 대공포에 취약하다.

(6) 수송헬기: 수송헬기는 자체적인 무장이 없기 때문에 어떠한 공격에도 취약한데, 특히 전투기나 대공포, 전함 등의 공격에는 속수무책이다.

(7) 전차: 전차는 다른 육상병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 단, 전차는 전함이나 공격기, 공격헬기에 취약하다.

(8) 대공포: 대공포는 항공병기들에 대해 높은 공격력을 갖는다. 종류에 따라서는 육상병기를 공격할 수 있는 것들도 있다. 하지만 육상병기에 대한 공격력은 그리 높지 못하므로 대부분의 육상병기와 전함 등의 공격에 취약하다.

(9) 자주포: 자주포는 육상병기들에 대해 유효하다. 공격력은 그렇게 높지 않지만, 자주포의 가장 큰 매력은 적과 인접하지 않는한 반격을 전혀 받지 않는다는 점이다. 단, 자주포는 대부분의 육상병기나 공격기, 공격헬기, 전함 등에 취약하다.

(10) 정찰차: 정찰차는 이렇다할 높은 공격력은 지니지 못했기 때문에 웬만한 병기들에 취약하다. 단, 정찰차는 수송차나 보급차, 자주포, 대공포 등에 대해서는 높은 공격력을 갖는다.

(11) 보급차: 보급차는 자체적인 무장이 없기 때문에 어떠한 병기들에 대해서도 취약하다.

(12) 보병: 보병은 방어효과가 없는 지형에서는 다른 모든 병기들의 공격에 취약하다.

(13) 수송차: 수송차는 이렇다할 높은 공격력을 지니지 못했기 때문에 매우 취약한 존재이다.

(14) 경전차: 경전차는 수송차, 대공포, 자주포, 정찰차, 보급차 등에 대해 높은 공격력을 갖는다. 단, 경전차는 공격기나 전차, 전함의 공격에 취약하다.

(15) 전함: 모든 병기들에 대해 위력적인 공격을 행할 수 있지만, 공격기의 원거리 미사일 공격에는 취약하다.

(16) 항모: 항공병기에 대한 공격력은 있지만, 공격기의 원거리 공격이나 전함의

공격에는 취약하다.

(17) 헬기항모: 항공병기에 대한 공격력은 있지만, 공격기의 원거리 공격이나 전함의 공격에는 취약하다.

(18) 상륙선: 다른 병기를 수송하면서도 항공병기에 대한 어느 정도의 공격력을 가지고 있다. 그러나 공격기의 원거리 공격이나 전함의 공격에는 취약하다.

(19) 수송함: 자체적인 무장이 없기 때문에 어떠한 병기의 공격에도 취약하다.

추천병기 일람

이 게임에서 제공되는 다양한 병기중에서 추천할 만한 것들을 추려보았다.

물론 고성능의 병기를 다수 보유하는 것이 유리하지만, 군사비의 제약이라는 상황에 비추어 볼 때는 가격이 저렴하면서도 성능이 비교적 우수한 병기들을 다수 배치하는 것이 더욱 효율적인 방법이다. 따라서 성능이 우수한 병기와 효율이 높은 병기들을 한데 묶어 설명하기로 한다.

(1) F14 톰캣: 이동력 13, 연료 75, 탄약수 6, 가격 2700 인 전투기이다.
항모에 착함할 수 있고 수색범위가 다른 전투기에 비해 넓으며, 연료탑재량이 많기 때문에 공중에 오랫동안 떠있을 수 있다는 점, 사정거리가 길면서도 가격이 저렴하다는 점이 이 병기의 가장 큰 장점이다.

(2) F15 이글: 이동력 14, 연료 65, 탄약수 6, 가격 3000 인 전투기이다.
공격력과 방어력이 균형을 이룬 것이 이 병기의 가장 큰 장점이다.

(3) F16 팰콘: 이동력 13, 연료 55, 탄약수 4, 가격 2550 인 전투기이다.
연료탑재량과 탄약수가 적다는 문제점이 있지만, 가격에 비해서 병기의 성능이 좋다는 것이 이 병기의 가장 큰 장점이다.

(4) F18 호넷: 이동력 12, 연료 60, 탄약수 5, 가격 2600 인 전투기이다.
전투기 치고는 이동력이 적은 것이 문제점이지만, 항모에 착함할 수 있다는 장점을 지닌다.

(5) F22 레이피어: 이동력 13, 연료 60, 탄약수 6, 가격 3500 인 전투기이다. 최고의 공격력과 방어력을 자랑하지만 가격이 매우 비싸다는 문제점이 있다.

(6) Mig29 펄크럼: 이동력 13, 연료 55, 탄약수 5, 가격 2500 인 전투기이다. 공격력과 방어력이 균형을 이룬 병기로서 연료탑재량이 적어 체공시간에 제한이 있다는 문제점이 있지만, 저렴한 가격에 효과적인 성능을 구비한 병기임에는 틀림이 없다.

(7) Mig31 폭스하운드: 이동력 14, 연료 55, 탄약수 5, 가격 2700 인 전투기이다. 연료탑재량이 적어서 체공시간에 제약을 받지만, 이동력이 높고 무기의 사정거리가 길다는 장점이 있다.

(8) Su27 플랭커: 이동력 13, 연료 60, 탄약수 6, 가격 2900 인 전투기이다. 공격력과 방어력이 균형을 이룬 강력한 병기이다.

(9) Su35 플랭커: 이동력 13, 연료 60, 탄약수 6, 가격 3000 인 전투기이다. 공격력과 방어력이 균형을 이룬 병기로서 항모에 착함할 수 있다는 장점을 지닌다.

(10) 라파르: 이동력 13, 연료 60, 탄약수 4, 가격 2550 인 전투기이다. 저렴한 가격에 비해서 비교적 뛰어난 능력을 보유한 기종이다.

(11) A6 인트루더: 이동력 10, 연료 60, 탄약수 5, 가격 2000 인 공격기이다. 이동거리가 짧기 때문에 행동반경에 제약이 따르지만, 무기의 탑재량이 비교적 많으며 무기의 사정거리가 길다는 장점이 있다. 또한 항모에 착함할 수 있으며 가격이 매우 저렴하여 다수를 장비할 수 있는 등의 많은 장점을 지닌 기종이다.

(12) F111 애드바크: 이동력 13, 연료 65, 탄약수 6, 가격 2100 인 공격기이다. 공격기중에서는 가장 효율성이 높은 병기로서 저렴한 가격에 비해 높은 이동력, 강력한 무장 등을 자랑한다.

(13) M1 에이브럼스: 이동력 6, 연료 45, 탄약수 7, 가격 750 인 전차이다. 공격력과 방어력이 균형을 이룬 병기로서 가격이 비싸다는 것 이외에는 이렇다할 단점이 없다.

(14) T80: 이동력 6, 연료 45, 탄약수 6, 가격 700 인 전차이다. 가격이 좀 저렴하지만 탑재탄환수가 좀 적다는 문제점도 아울러 지닌다.

(15) 챌린저 2: 이동력 6, 연료 50, 탄약수 7, 가격 750 인 전차이다. 연료탑재량이 많아서 재급유 이전까지의 행동시간이 많다는 장점이 있으며, 전차중에서는 방어력이 가장 높다.

(16) 레오파드 2 개량형: 이동력 6, 연료 50, 탄약수 7, 가격 750 인 전차이다. 연료탑재량이 많으며, 전차중에서는 공격력이 가장 높다.

(17) 패트리어트: 이동력 4, 연료 45, 탄약수 4, 사정거리 7, 가격 1000 인 대공포이다. 대공병기 중에서는 사정거리가 길다는 장점이 있으나, 가격이 비싸다는 단점이 있다.

(18) 니미츠: 이동력 5, 연료 999, 탄약수 30, 가격 9000 인 항모이다. 최강의 항모로서 6대의 항공기를 탑재하며, 충분한 양의 연료와 탄약을 탑재한다. 단지 가격이 좀 비싸다는 점이 흠이다.

(19) 아이오와: 이동력 5, 연료 200, 탄약수 30, 가격 6000 인 전함이다.
최강의 전함으로서 충분한 양의 탄약을 탑재하며, 공격력과 방어력이 높다.

(20) 와스프: 이동력 5, 연료 300, 탄약수 30, 가격 5000 인 상륙함이다. 4대의 육상병기를 탑재할 수 있으며, 항공병기에 대해서는 어느 정도의 공격력이 있다.

(21) 이반로고프: 이동력 5, 연료 300, 탄약수 30, 가격 5000 인 상륙함이다. 4대의 육상병기를 탑재할 수 있으며, 항공병기와 육상병기에 대해서 어느 정도의 공격력이 있다.

힌트와 팁

각 시나리오를 시작하자마자 병 생산해야 한다. 먼저 수도, 공장, 혹은 조선소에 클릭하여 생산할 수 있는 육상, 해상, 항공병기의 목록을 확인해두어야 한다. 각 시나리오별로 생산가능한 병기가 제한적이기 때문이다.

(2) 일단 목록을 확인했으면 가격이 저렴하면서도 성능이 좋은 병기들을 다수 생산해야 한다. 아무리 고성능 병기라 할지라도 물량전에서는 패배할 수 있는 가능성이 충분하기 때문이다. 더우기 초반에 자금이 부족할 때는 소수의 고성능 병기보다는 가격 대비 효율이 높은 병기들을 다수 생산하는 것이 절대적으로 유리하다.

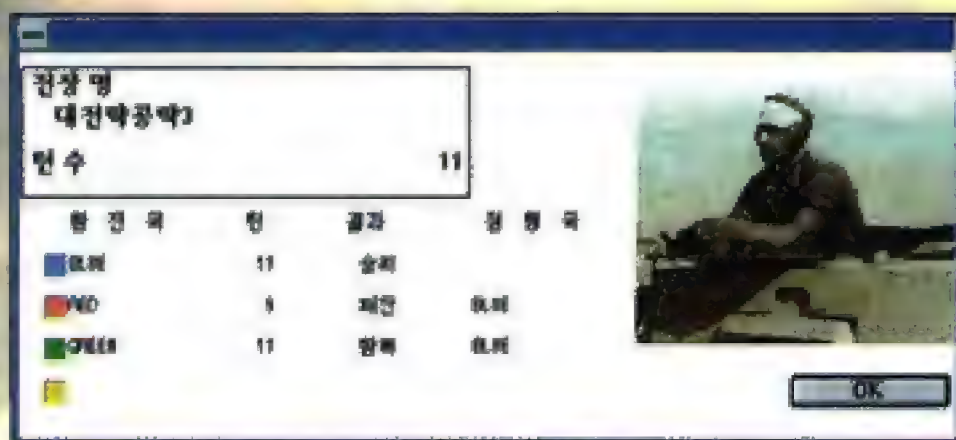
(3) 초기자금이 적어서 어려움을 느낀다면 게임설정에서 자국의 초기예산을 많이 입력하면 좀 더 쉽게 게임을 즐길 수 있다. 그 이외에도 적국의 사고모드를 [Easy]로 조정하면 게임의 전반적인 난이도를 낮출 수 있다.

(4) 예산이 넉넉하다면 최전선 부대의 뒷쪽에 자주포 부대를 배치해 보는 것도 좋은 방법이다. 자주포 부대는 원거리의 적에게 공격을 가할 수 있다는 매력이 있기 때문이다.

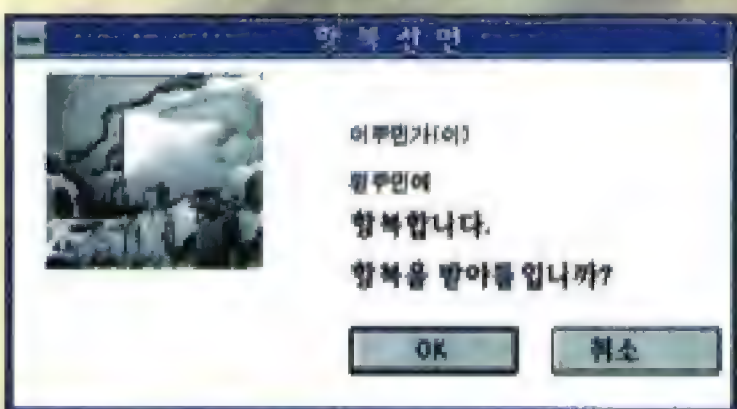
(5) 메가헥스 공격을 행할 때는 인접한 아군 부대에 피해가 가지 않도록 주의해야 한다. 메가헥스 공격은 중심부와 주변부 모두 합해서 7구역의 헥스에 피해를 미치기 때문이다.

(6) 숲이나 건물은 방어측에게 유리한 지형이다. 따라서 아군의 부대를 숲이나 산악지대, 또는 건물에 위치시키면 적의 공격에 대한 방어력이 상승하여 보다 효율적으로 전투를 수행할 수 있다. 단, 이러한 지형효과는 방어력에 한하여 공격의 경우에는 적용되지 않는다. 즉, 숲속에 있는 아군의 부대가 적 부대를 공격하다가 반격을 받는 경우에는 방어력의 상승이 일어나지 않는다. 지형효과는 적의 공격을 막아내는 방어의 경우에만 발휘된다는 점을 명심할 것.

(7) 지배영역을 항상 염두에 둘 것. 적의 부대가 위치한 주변의 지역은 지배영역이라고 하여 이 지역에 아군의 부대가 들어가면 행동에 제약을 받게 된다. 이는 특히 적의 항공 유닛을 막아세우는 데 이용하면 좋은데, 예를 들어서 적의 항공기가 침입하는 경로에 대공능력이 있는 함선을 띄워놓는다던지 대공포를 배치해 놓으면 적의 항공기를 차단할 수 있다.

(8) 보급차를 활용할 것. 전투중에 보급이 떨어지면 공격은 커녕 반격도 할 수 없거나 행동불능이 되어버리는 경우가 발생하는데 이는 전투의 와중에서는 치명적이다. 따라서 적당한 시점에서 건물에 수납하여 보급을 받거나 아니면 보급차를 활용하도록 한다. 특히 일정 지점을 사수하기 위해 배치한 대공포는 주변에 보급차를 붙여두어 항시 미사일을 보급해주어야 한다.

(9) 이동력을 많이 소모하는 지형일 경우에는 수송헬기를 최대한 활용할 것. 이동력을 많이 소모하는 지형의 경우에는 수송차보다는 수송헬기가 더욱 효과적일 수 있다. 수송헬기는 지형에 의한 제약을 받지 않기 때문이다.

(10) 전체지도에서 바다의 면적이 넓다면 항모를 제조하는 것도 좋은 방법이다. 항모에서 함재기를 발주시켜 멀리 떨어진 적도 공격할 수 있으며, 항모 자체도 적의 항공기를 막을 수 있는 방벽의 역할을 하기 때문이다.

(11) 항시 도시를 점령하고 이를 철저히 지키는 데 힘쓸 것. 도시는 수입의 원천이므로 많은 수의 도시를 확보하는 측이 전쟁에서 이길 수 있다. 지속적인 수입이 없으면 전투중의 손실을 보충할 수도 없으며 병기를 새로 생산할 수도 없어서 전쟁수행능력이 바닥나 버리기 때문이다.

영화를 기대로 게임으로...
콩고

장 르: 어드벤처	
제작사: 비아콤	유통사: BMG
시스템 요구사항: 486이상/ 램 8메가 이상	
발매일: 4월초	가 격: 40,000원
문의처: BMG(02-561-4301)	

콩고는 마이클 클라이튼 원작에 제작한 영화를 바탕으로 제작한 게임이다. 콩고는 레이저용 블루다이아몬드를 찾기 위해 TC통신회사 사장인 트래비스는 극비리에 아들 찰스가 이끄는 탐험대를 콩고에 파견한다. 그런데 갑자기 의문의 고릴라 형체에 의해 통신이 두절되자 트래비스는 탐험대의 생사를 확인하기 위해 찰스의 약혼녀인 로스 박사를 중심으로 한 새 원정대를 급파한다. 로스 박사는 이 사건을 극비리에 처리하라는 트래비스의 명령 때문에동물학 교수인 피터와 신분을 알 수 없는 자칭박애주의자 호몰카와 함께 블루다이아몬드를 찾으려는 그리고 말하는 고릴라 에이미의 귀향을 도우려는 서로 다른 목적으로 같은 행선지를 향해 떠난다. 이들 앞엔 끝없는 위험과 죽음, 그리고 전설의 도시 진즈 의 블루 다이아몬드를 둘러싼 음모가 도사리고 있다.

게임의 목적은 타입 3B 다이아몬드의 위치 파악 및 획득하고 고릴라들의 위협에서 벗어나야만 한다.

차원이 다른 IBM PC 게임전문지

96년 5월호

내 맘을 송두리째 빼앗아 가버린 "얄미운"대한민국 최고의 PC게임지

추천공략 / 기다리던 게임

시빌 2/ 테라노바

SCOOP 특종

◆ 칼라한스 크로스타임 살롱 / 프레이

완벽공략 ·········

요정전설

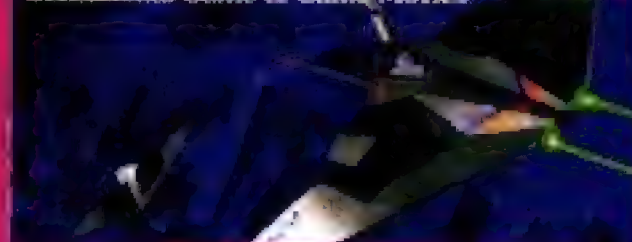
커맨드 앤 컨커 ; 코버트 오퍼레이션

대전략 포 윈도우

캐피탈리즘

독점 게임특집/ 온라인 게임 서비스 '바람났네'

기획특집/ PC용 가상현실 시스템··· '갈길 멀다'

절찬 판매중!

PC CHAMP 부록 CD는 항상 빠릅니다!!

대작 게임들중에서 엄선한 PC CHAMP 5월호 스페셜CD 부록

실행 가능 게임데모

어스 시즈 2/ 쇼크웨이브 어설트/ A-10 Ⅱ 사일런트 선더/ 테라 노바/ 얼라이드 제너럴/ 게티스버그 전투/ 배틀 아일 2220/ 실런드럭스/ 워버드/ 버추얼 스누커/ 빅 레드 레이싱/ 슈퍼 스터더스트/ 플라이트 언리미티드/ 어스웜 짐 2/

공개 게임: 트래픽/ ???(숨겨진 게임)

동영상 탑 건/ A-10 Ⅱ 사일런트 선더/ 퍼스트 어택/ 버뮤다 신드롬 /엑시스(AXIS)/ 귀천도

그외 PC 활용기사 / 유틸리티 / 패치프로그램 / CD 고전 명작 공략

행운을 기대하시렵니까?

서점에 늦게 가셔서 남아있는 PC CHAMP 1권을 구입할 수 있다면 당신은 정말 '행운아'입니다.

값 6,500원(CD부록 포함)

PC GAMER 독점기사특약

나의 꿈은 게임평정!!
달리는 말에 날개를 단듯, 가공할 파워패드의 위력은 당신의 상상을 초월한다.
POWER PAD
IBM-PC용
STAGE 2
WORKS WITH ALL GAME SOFTWARES
POWER PAD
●KEYBOARD PORT를 사용하여 모든 게임에 완벽하게 대응
●사용자가 자유롭게 사용 키(KEY)를 설정(Programmable PAD)
●손쉬운 키(KEY) 설정방법 /
화면상으로 그림을 보며 원하는 키를 누르기만 하면 설정
●유명 게임 설정자료는 하이텔, 천리안, 인터네트를 통해 100%공개
●완벽한 품질제공 / 2.5m낙하 충격 테스트, 72시간 연속 동작 테스트,
케이블 10만회 이상 내구성 테스트
●신속한 키 반응 및 다방향 사용 가능
open
서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 7층
전화 : 784-4845(代) 팩스 : 783-2481
모델명 OT-01A
사용환경
● WINDOW95, WINDOW3.1
● MS-DOS등 모든 PC환경 사용가능

SAMSUNG
삼성전자

©SEGA

금월의 우수체인점

금월의 오픈점

■ 충청도 대전 둔산점 (042)483-4962 대전 월평점 (042)489-7303 대전 정림점(042)585-0275 대전 법동점 (042)628-0789 충주점 (0441)854-1656 청주점 (0431)233-3725 청주 용암점 (0431)293-2526 청주 율량점 (0431)211-4448 제천점 (0443)48-4088 서산점 (0455)666-0960 서천점 (0459)953-7697 ■ 경상도 대구 복현점 (053)953-2805 대구 봉덕점 (053)474-3101 대구 상인점 (053)638-0466 대구 성서점 (053)584-1790 대구 시지점 (053)792-3697, 8 대구 지산점 (053)781-2788, 9 대구 칠곡점 (053)3230-4000, 1 대구 관음점 (053)323-5588 점촌점 (0581)53-8944 포항점 (0562)42-8926 김천점 (0547)32-6439 마산점 (0551)41-4755, 7 진주점 (0591)745-7213 진주 상대점 (0591)520-5519 창원점 (0551)67-0868 창원 반송점 (0551)84-4971 김해 (0525)37-5879 김해 소낙점 (0525)22-3158 부산 수정점 (051)441-7398 부산 연산점 (051)865-8617 부산 연산점 (051)865-8617 부산 반송점 (051)531-2905 부산 대연점 (051)628-2324 ■ 전라도 광주 운암점 (062)524-5708 순천점 (0661)53-7885 여수점 (0662)653-7947 이리점 (0653)855-6679 이리동산점 (0653)857-9638 전주점 (0652)87-9810, 1 전주효자점 (0652)224-4959 군산점 (0654)61-3065 ■ 제주도 서귀포 (064)32-0740 구제주점 (064)49-0921 신제주점 (064)44-6988

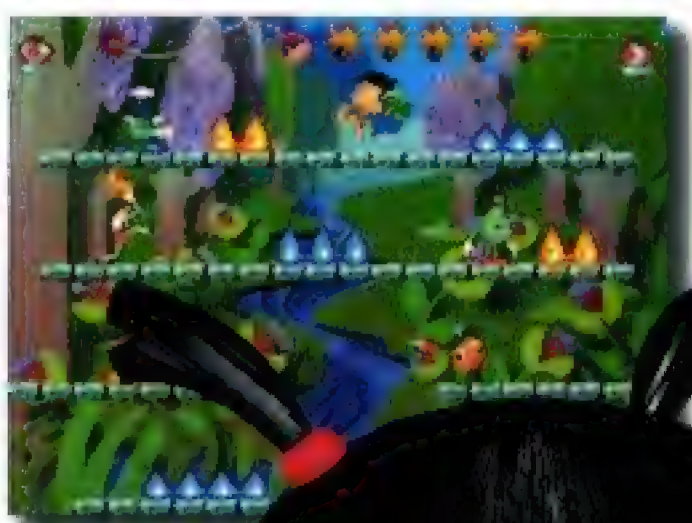
지금 이곳에서 미래의 새로운 전설이 시작된다

이젠 우리를 주목하라!

스틸헌트
STILLHUNT

특 징

근경 · 중경 · 원경의 3중 배경 스크롤,
스피드하고 박진감 넘치는 종 · 횡 · 사선 스크롤
Field Visual에 의한 계속되는 스토리 전개
다관절 캐릭터와 3D로 제작된 보스 캐릭터
미디까지 지원되는 고품위의 배경음악
캐릭터 선택 시스템 게임 중 적보스를 조작 캐릭터로 선택
무기 숙련도 시스템 무기의 다양성과 RPG의 EXP개념을 도입

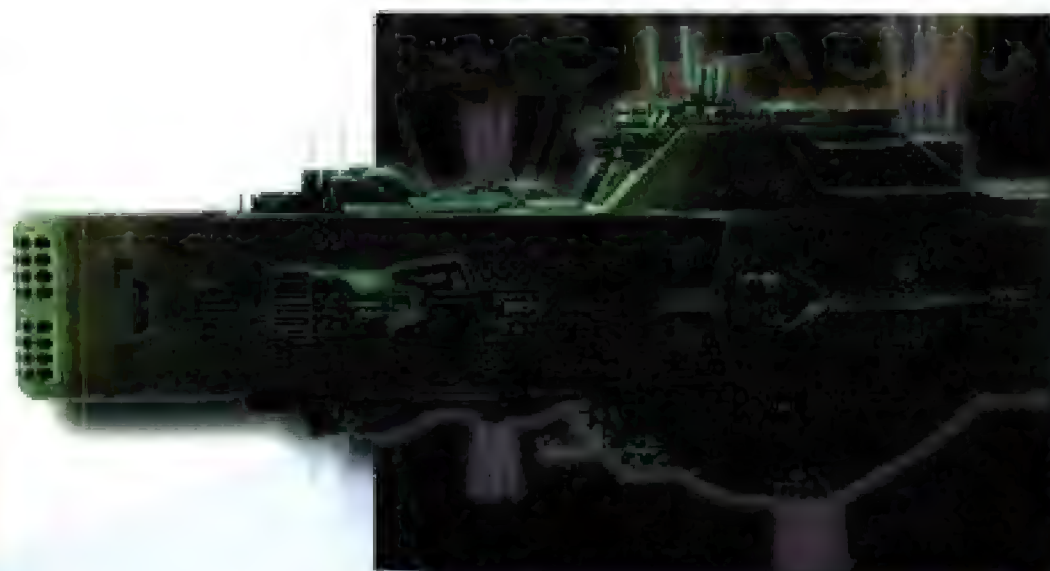
정답 : 동봉했음

얼큰이란 - 얼굴이 큰 아이를 지칭함

얼큰이 남매가 있었다.
어느날 여동생과 불장난을 하던 오빠는
그날밤 이불에 지도를 그리게 된다.
다음날 아침 온 가족에게 놀림을 당하고,
창피함에 어쩔줄 몰라하던 오빠는
같이 불장난을 한 동생이 이불에
지도를 그리지 않은것에 화가 났다.
그날밤 크레파스로 그림을 그리다 잠든
오빠는 평소에 아끼던 용인형과 함께
자기에게만 이불에 지도를 그리게한
불의 정녕에게 따지러 멀고 험한
길을 떠나는데..

CD-ROM
for
Windows®

'96 삼성 게임 컬렉션 ...

마지막 승부 (어드벤쳐)

Stop Watching Now Play!
이젠 보고만 있지 마라!
장편 농구 애니메이션의 한 가운데 당신이 선다.
CD버전, 44,000원(VAT포함)

은하영웅전설 (전략시뮬레이션)

제국군의 젊은 천재 라인하르트, 그리고 「불패의 마술사」 양 . 웬리 이 두 정의가 격돌하여 은하는 야망이라는 이름의 불길을 태워간다.
FD버전, 44,000원(VAT포함) / CD버전, 42,000원(VAT포함)

카리브해의 영웅 (어드벤쳐)

퇴역군인 파일럿 단은 비행중 갑자기 일어난 기상이변으로 추락하고 기내에서는 믿기 힘든 일들이 벌어지고 함정에 빠진 단은 가까스로 탈출하고 루이스를 만나 사건의 실마리를 풀려하지만 뒤쫓아온 해군장교와 병사들에게 포위당한다.
CD버전, 44,000(VAT포함)

포켓볼 챔피온 (시뮬레이션)

당신은 샷을 정렬하고 볼을 친다. 점점 실력이 향상되고 있음을 느끼고 있다. 이제 최고의 실력자들과 당당히 겨루게 되는 것이다. 그들에게 당신은 한 치도 양보해서는 안된다. 당신의 샷이 좋을수록 당신이 얻는 몫도 커지기 때문이다.
CD버전, 가격미정

유니텔, 하이텔, 천리안, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.

접속방법 : 유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
천리안 GO SEC - 게임거/소프트웨어(66) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(66) - 소프트웨어/악세사리(2)

멀티미디어의 삼성전자

뿌요뿌요 (아케이드)

네가지색의 요정과 함께 하는
새로운 테트리스 게임, 뿌요 뿌요
FD버전, 29,700원(VAT포함)

영웅전설 I (RPG)

세리우스 왕자가 동료들과 함께
아버지 죽음의 비밀을 파헤치고,
세계를 위험으로부터 구해내는 모험담이
흥미진진하게 펼쳐진다.
FD버전, 44,000원(VAT포함)

출시 예정작

라이온 (시뮬레이션)

사자의 습성을 배우고 즐길 수 있으며,
사실적이고 정교한 그래픽이 게임의 재미를 더해준다.
전략, 기술, 본능, 그리고 끈기를 요하는
매우 흥미로운 게임이다.
CD버전, 가격미정

크레센츠 (액션아케이드)

2095년, SWC 우주군 제 3함대에 한대의
아스트로 카운터가 배치된다. 이 기체의 테스트
파일럿은 뉴로크라프트 본사에서 파견된 21세의
여성 서린. 테스트 에어리어에서 의문의 사고가...
CD버전, 44,000원(VAT포함)

●전문판매점 **EDR 통신판매 : 02-705-0823**
써에코 : 02-715-3131

수신자부담 클로버서비스 운영중!
삼성전자 고객상담실 080-022-3000

성공 사업 임을 확인 하십시오

게임기 와 학습 비디오

판매 · 교환 · 대여 복합 매장

모실분:신규업자, 현 부실 소매점, 도매할 분 · 협력업체

성공 사업인 이유

▶초·중·고생 용돈으로 제일 사고 싶은 물건 (설문조사결과)88및 게임기
▶고마진 품목(팩 150%, 게임기 70%, 비디오 200%)
▶판매·교환·대여 3체제 영업 (대여하던 팩도 정가 판매)
▶국내 놀이 문화의 부족으로 필수적 오락상품
▶중고 게임기와 팩이 상품의 2/3 가격으로 인기리 판매
▶중고 게임기 보상 교환시 고마진 및 100% 싸이클
▶소액투자 (800~1,000만) 1人으로 충분히 가능
▶재고 부담 없음 (안 나가는 품목 100% 반품 교환)
▶신종 게임기 붐으로 인한 충동 구매욕 자극

월수입 200~300만 보장

본사가 드리는 혜택

▶물건값이 엄청 쌉니다(직수입, OEH생산)
▶소매 경력13년의 경험과 노하우를, 전수해드립니다.
▶신규업자, 교육, 수시교육, 정기교육, 주문교육 운영
▶본사제조 상품, 본사수입상품 중간유통없이직공급
▶매일 간격으로 정보발송, 물품배송(화물, 택배 고속버스)
▶희귀한 중고 게임기, 팩 다량 보유 지속공급
▶개업후 회전 않되는 품목100%반품및 신종교환
▶극히 작은 물품량일 지라도 성심껏 공급
▶부득이한 사정으로 폐업, 전업할시 개업시 가격의 20%만 손해 보신다면 100%인수합니다(계약시 계약서에 명기)
▶6개잡지 광고게재 T·V광고 신문광고 계획中!

개업지원사항

▶본사 직영인테리어(파나프렉스 간판, 벽면 진열장, 쇼 케이스, 윈도우 진열대, 바닥 장식재, 조명, 카운터 플래카드, 썬팅, 표찰, 금나팔, 족자, 전단지, 스텐드의자, T·V, 명함, 스티카, 브라인드, 저금통100개 기타제반시설)
▶점포물색-점포 계약될때까지 동행하여 시장조사
(세매파악, 게임기종 보급파악, 생활수준파악, 경쟁소매점파악)
▶정밀한 신규교육(1차는계약시 2차는게임전야 3차는 원할때마다)
▶본사가 도매점에게 주는 공급가로 공급약속됩니다.
▶광고무료지원(일매출10만원이던 서울1호점은 본사광고 효과로 인해 일매출60~70만원정)

현 부실소매점께

우선, 부실 소매점일수밖에 없는 이유를 열거합니다.
▶공급가에 있어 비싸게 공급을 받습니까?
▶꼭 필요한 신종인데 수량이 턱없이 부족합니까?
▶장사를 잘하고 싶은데 영업 방법을 모르십니까?
▶중고 게임기, 팩, 기획상품 필요하십니까?
▶신종이 주위업소보다 늦습니까?
▶악성재고가 계속 싸여만 갑니까?
▶게임잡지등 T·V 신문광고 필요하십니까?
(7,8,9,월중 T·V, 신문 계획중)

자! 99%도 아닌 순도 100%의 만족을 드리겠습니다.

요술궁전 체인점은 절대 망하거나 전업하는 일이 없습니다! 왜?
물건 싸게 받고 독자적인 경영 노하우가 있으니까.

상 담 방 법 담당자 호출이나 본사 전화상담후▶담당자 출장상담 ▶본사 내사 부서장과 상담▶동행하여 시장조사후 점포물색▶인테리어 시공 신규1,2,3차 교육▶물품배송, 진열까지

(032)518-1491,4089,2331~2 서울 출장소 (02)375-0623

담당호출 (1)015-177-9247(2)015-911-0623(3)012-353-7520(4)015-338-8465

요 술 궁 전

성 공 여 부 는
체인본부선택입니다

환타도 마시고! 삼성새턴도 받고!

AKIRA WIN 1R WIN HAHAMAN

버쳐파이터Ⅱ는 이제 나, 환타 하하맨이 상대한다!

"환타 - 삼성 새턴" 행운 대잔치

퀴즈의 정답을 적어 보내 주시거나, 환타 혹은 삼성새턴의 로고를 오려 붙여 보내주시는 어린이께 푸짐한 선물을 드립니다.

Enjoy Fanta TRADE MARK REGD.

퀴즈대잔치

● 아래 빈 □칸에 알맞은 말을 적어 보내 주세요!

관제엽서에 아래 퀴즈의 빈 □칸에 알맞은 말을 적어 보내주세요. 90분을 추첨, 푸짐한 상품을 드립니다.

퀴즈 | 환타의 파트너는 하나. "환타 □□맨"보다 더 유연하게 롤러블레이드를 탈 수 있다. 둘. 삼성새턴 게임기로 "버쳐 □□□ Ⅱ"를 10분 이상 할 수 있다.

● 당첨자 발표

1차 : 5월 16일 소년한국일보

2차 : 6월 3일 소년조선일보

각 차, 마지막날의 우체국 소인분을 포함하여 추첨합니다.

● 기간

1차 : 5월 1일 ~ 5월 15일

1등-삼성 새턴 25명, 2등-버쳐 캅 10명(권총포함)

2차: 5월 16일 ~ 5월 31일

1등-삼성 새턴 25명, 2등-세가랠리 30명

"Fanta"와 "환타"는 The Coca-Cola Company의 상표입니다.

로고대잔치

● 환타나 삼성 새턴의 로고를 오려 붙여 보내주세요!

환타 오렌지 500ml나 1.5l PET병에 있는 환타로고 또는 삼성새턴 로고를 오려, 관제엽서에 붙여 보내 주세요. 170분을 추첨, 실속있는 상품을 드립니다.

● 당첨자 발표

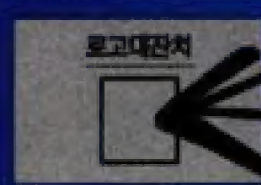
6월 3일 소년동아일보

● 기간

5월 12일 ~ 5월 31일

● 상품

1등-"버쳐 파이터 Ⅱ" 70명.

2등-유니텔 1개월 무료사용권 100명

● 보내실 곳: 서울시 강남구 역삼동 640-11 예양빌딩 603호 G.E.T.(주) 환타 하하맨앞 (정답 외에 이름/나이/주소/전화번호/참가행사명을 꼭 적어주세요.)

● 주관: 소년한국일보 / 소년조선일보 / 소년동아일보

● 협찬: Fanta / 삼성새턴 ● 후원: UNITEL

삼성 새턴

버쳐 파이터 Ⅱ

버쳐캅

세가랠리

3차원 영상세계를 펼치는 Jazz 3D Magic Accelerator— 실감나는 가상현실이 흥미진진합니다.

입체영상이 살아있는 3D게임을 PC로 즐긴다! 3D Graphic Accelerator는 멀티미디어의 필수품입니다. 한솔전자의 Jazz 3D Magic은 실리콘밸리의 첨단기술로 탄생한 3D Graphic Accelerator로 3D 가속기, VGA카드, MPEG, 32Poly MIDI사운드, 고성능 GAME Port가 하나로 통합되어 PC에서 3D 영상을 완벽하게 구현해 드립니다. 멀티미디어시대의 전문 3D Graphic Accelerator, Jazz 3D Magic을 만나십시오.

초고속 3D 그래픽 가속기능
- 3차원 폴리곤 초당 50만개
- 3차원 텍스트 맵핑 7,500만개
- Windows 95 Direct X, Direct Draw, Direct Sound, Direct Input 지원

64Bit VGA 포함
- Windows 95 가속
- 고성능 64Bit VGA
- 2MB Video Memory 지원(출시 1MB, 확장 2MB)

16Bit Sound, SRS(3D Sound)
- MIDI 사운드 지원
- 16Bit/48KHz에 이르는 Recording & Playback
- General MIDI 및 MPU-401 호환
- SRS(3D Sound)지원
- 기존 사운드 카드와 동시 사용가능

고성능 GAME Port
- 2개의 8채널 디지털 게임포트
- 펜티엄급 CPU대역 12%정도의 여유

SEGA PC GAME, 당신은 Power Gamer!
- 액션, 시뮬레이션 게임뿐만 아니라 버츄어 파이터, 팬저드래곤, 나스카 레이싱같은 SEGA 새턴 PC용 게임까지 호환!

S/W MPEG
- VIDEO-CD, CD-IFMV(Digital Video), MPEG재생
- 전화면 재생(Full Screen)

64bit VGA+3D가속기+32Poly MIDI SOUND+3D SOUND(SRS)+GAME PORT+SEGA GAME PORT+MPEG가속(S/W)

※ 제품구입시 선착순 500명에게 SEGA GAME PAD를 무료로 드립니다.

Hansol 한솔전자

● 멀티미디어판매사업부 : (02)558-0900 ● 고객지원센터 : (02)596-5290

EXP
상상을 불허하는 초특급 SF - 코믹 RPG
환타지 코믹 RPG의 세계로 당신을 초대합니다!
줄거리
서기 2765년.
지구는 자원의 고갈, 공해, 인구의 증가와 빈부의 극심한 차이 등으로 인해 더 이상 지탱하기 힘든 상황이었다.
따라서 지구정부에서는 해저 도시의 개발과 R행성의 개척을 필요로 하게 되었다.
그러나 R행성의 개발에 참여한 사이보그들이 반란을 일으켜 R행성을 장악하기에 이른다.
세력이 커진 R행성의 사이보그인들은 강력한 힘으로 지구의 일부에 들어와 지구정부와의 전쟁이 벌어지고 몇몇지역을 제외한 모든지역이 그들의 손아귀에 들어가게 된다.
하지만 사이보그들도 해저도시의 영역에는 침범하지 못했다.
해저에서의 오랜생활로 신체 DNA구조 변화를 일으켜 초능력을 가지게 된 해저도시인들은 드디어 지구를 재탈환 하기위해 특공대를 조직하는데...
절찬 판매중!!
■사용환경
기 종:IBM-PC 386 이상 호환기종
메모리:4M 이상
그래픽:VGA 이상
음향카드:사운드 블레스터, 애드립 호환기종
용 량:하드 20MB 이상
open
TEL : 784-4845